

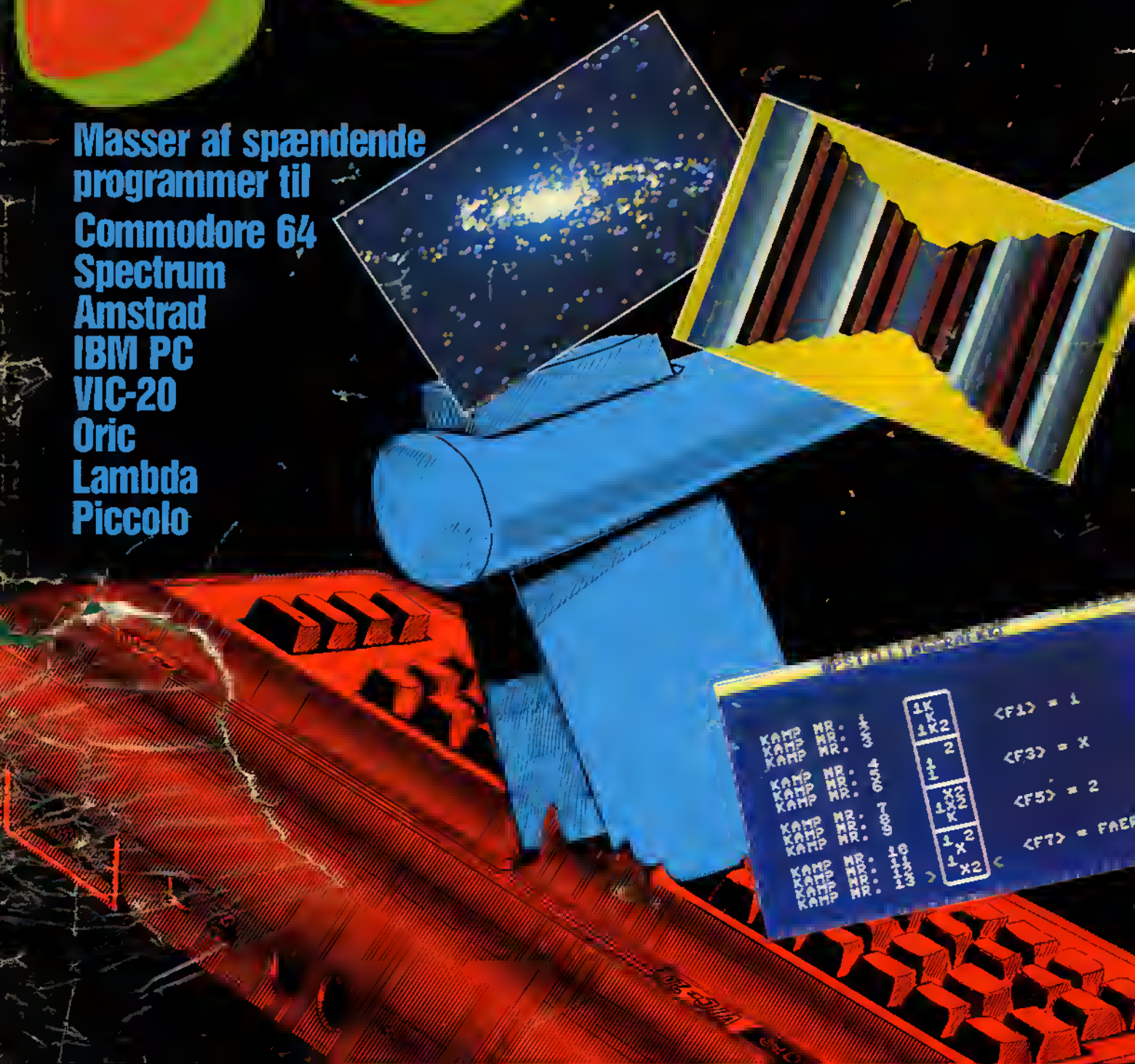
AMBLAD

2.

SOFT

SPECIAL

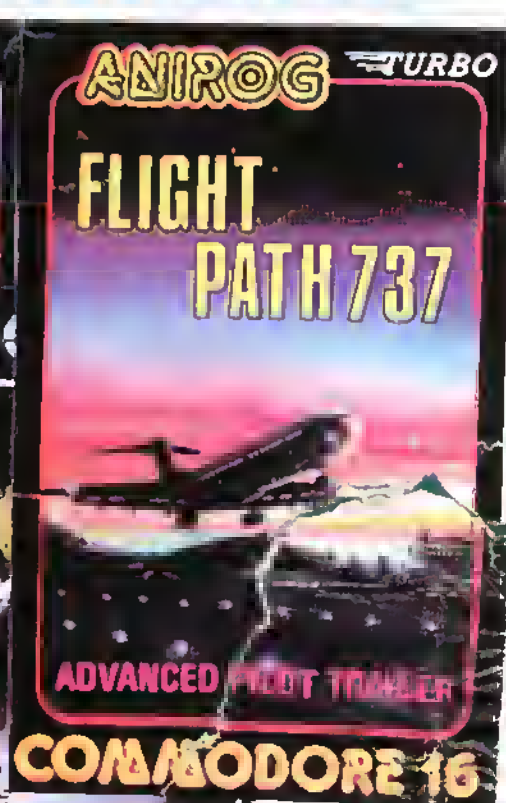
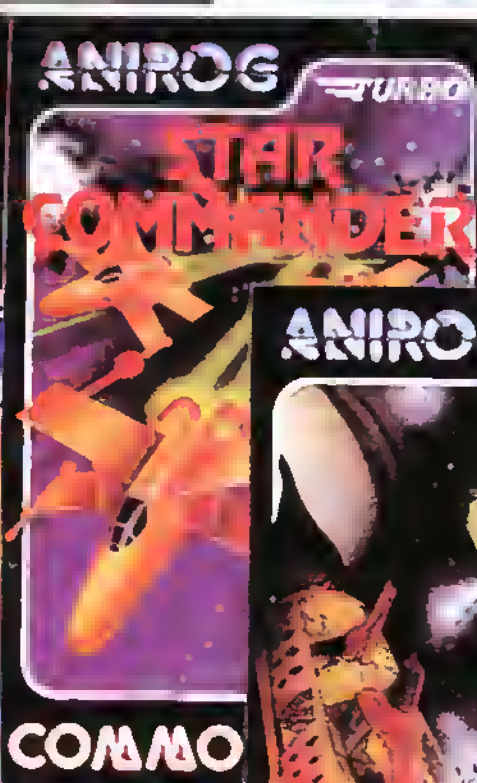
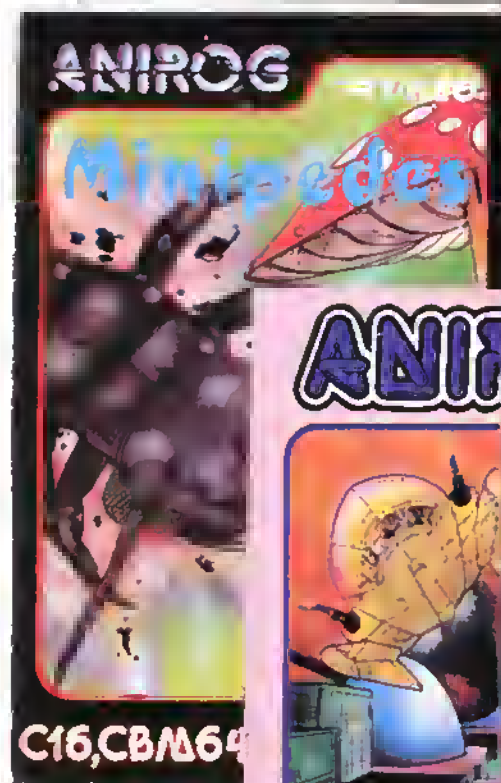
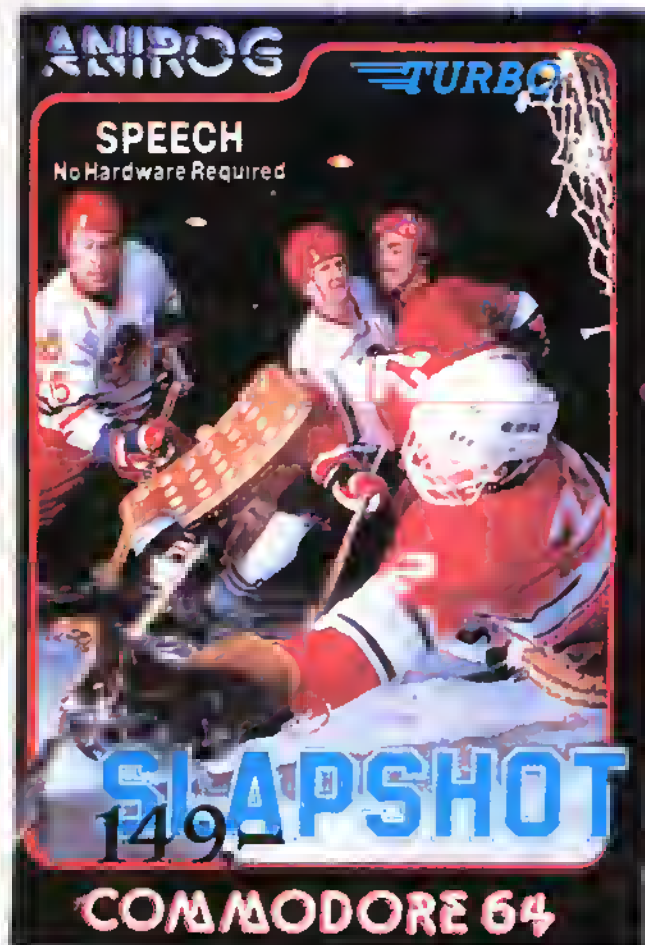
Masser af spændende
programmer til
Commodore 64
Spectrum
Amstrad
IBM PC
VIC-20
Oric
Lambda
Piccolo



KAMP	MR.	001	1K	<F1> = 1
KAMP	MR.	002	1K2	<F3> = X
KAMP	MR.	003	1	<F5> = 2
KAMP	MR.	004	1/2	<F7> = FREE
KAMP	MR.	005	1/2	
KAMP	MR.	006	1/2	
KAMP	MR.	007	1/2	
KAMP	MR.	008	1/2	
KAMP	MR.	009	1/2	
KAMP	MR.	010	1/2	
KAMP	MR.	011	1/2	
KAMP	MR.	012	1/2	
KAMP	MR.	013	1/2	

TWILIGHT

26 FLINTHOLM ALLÉ - DK 2000 COPENHAGEN F



C 16 - 129,-

kun salg til
forhandler

Alt om DATA

SOFT SPECIAL er fremskillet af redaktionen på månedsbladet "Alt om Data". Samtlige aftrykte programlistninger er afprøvet og gengivet efter korrektur.

SOFT SPECIAL

Redaktion:

Hans Chr. Thaysen.
Leif Bomberg
Klaus Nordfeld (ansv)
Ivan Sølvason

Udgiver:

SOFT SPECIAL udgives af Forlaget Ny Elektronik ApS, St Kongensgade 72, 1264 København K. Giro: 9 40 60 77.

Produktion:

Hans Chr. Thaysen
ABK-Sats ApS
Partner Repro
P. Heshavens Repro
Lassen Offset

Distribution:

Bladkompagniet

ISSN 0109-9523

Hvis du mener, du har et rigtig godt program til "Soft Special", send da kassettebånd, disc og gerne listning til redaktionen. Alle i blade eller på anden måde offentliggjorte programmer præmieres med op til 1.000 kroner, skattefri. Bånd mv. returneres efter brug.

Alle indsendte programmer mærkes med navn, adresse og computertype.

Alt sender garanterer at programmet er originalt.

2

- | | | | |
|----|---|----|--|
| 4 | VIC interrupts | 32 | Eliza / Piccolo |
| 6 | SOFT Check – vi anmelder nye programmer. | 33 | Dræberne i drivhuset / Spectrum |
| 10 | Gamblermania / Commodore 64 | 34 | Modstandsbevægelse / Commodore 64 |
| 11 | Høj Skræk / Spectrum | 36 | JR's rival / Lambda |
| 12 | 3-D labyrint / Amstrad | 38 | Ampainter / Amstrad |
| 14 | Commodore rock / Commodore 64 | 40 | Regnelærer / Commodore 64 |
| 15 | Jedy attack / Spectrum | | Race / VIC-20 |
| 16 | Line writer / Commodore 64 | 41 | Talsys / Commodore 64 |
| | IBM sortering / IBM PC | 42 | Mælkevej / Commodore 64 |
| 17 | Solitaire / Piccolo | | Starrace / Commodore 64 |
| 18 | Easy data / Commodore 64 | 43 | Kabul kaput / Commodore 64 |
| 20 | Razzia / Spectrum | 44 | Smarte data-karakterer / Commodore 64 |
| 23 | Pirate fighter / Commodore 64 | 45 | Ørneborgen / Spectrum |
| 24 | Priksamler / VIC-20 | 46 | Systemtips / Commodore 64 |
| | Stopur / Spectrum | 48 | Dobbelt snake / Amstrad |
| 25 | 5 gange Kaj / Commodore 64 | 49 | Luk rummet / VIC-20 |
| | Morsetræner / Spectrum | 50 | Debug – vi retter programfejl |
| 26 | Spøgelser på motorvejen / Lambda | 52 | Duel i Bronx / Spectrum |
| 27 | Amclock / Amstrad | | Loch Ness / Oric |
| 28 | PCombat / IBM PC | 54 | Le Mans / Spectrum |
| 30 | Super 3-D Lab / Commodore 64 | | |
| 31 | Fort Apache / Commodore 64 | | |

VIC-INTERRUPT

VIC-20 er en lidt gammeldags computer, men udnyttes den rigtigt har den masser af muligheder. Vores læser Rune Gundersen kommer i denne artikel ind på interrupts, og hvordan du definerer funktions-tasterne på en smart måde.

■ I denne artikel beskæftiger vi os med interrupt-programmering på en almindelig VIC-20 uden udvidelser. For at få forståelse af denne artikel må man dog have et forudgående kendskab til maskinkode programmering i 6502-processoren, det ville være alt for omfattende at komme ind på det her. VIC-20's operativ-system er Interruptstyret. Det vil sige, at 60 gange i sekundet testes stopknappen, og systemuret forøges. Prøv for eksempel at skrive **FOR=1TO3000:NEXT**. Tryk på return og derefter nogle andre taster. Når FOR-NEXT sløjfen er færdig, vil de sidste indtastede bogstaver vise sig. Dette er fordi at VIC-20's keyboard også er interrupt styret. Interrupt vektoren ligger i ad-

resseerne 788 og 789. Hver 0,016 sekund kigger 6502 processoren på disse steder og hopper til en rutine, angivet ved den mest betydende byte (adrs./256) i lokalition 789, og den mindst betydende byte i lokalition 788.

Når man skal lave sin interrupt-rutine, må man først ændre værdien i disse positioner til den adresse, hvor man har placeret sin egen interruptrutine. Inden dette må 6502 have besked om, at den skal stoppe med at læse interrupt vektorerne (PEEK(788),

PEEK(789)). Dette gøres med **SEK(120)**.

Når den nye adresse er lagt ind i interruptvektorerne, genstartes processoren med **CL(88)**. Tilsidst returneres til BASIC med **RTS(96)**. Når dette er gjort, kan man gå i gang med sin egen interruptrutine. Den nye interrupt rutine må afsluttes med en **JMP(76)** til den gamle interrupt rutine dvs. 76.191(PEEK(788)), 234(PEEK(789)).

Jeg vil nu vise det første eksempel på en udnyttelse af interrupt vektorerne.



```

10 DATA 120      :REM SE1      // INTERRUPT PAUSE
20 DATA 169,45   :REM LDA# 45   // LÆS DEN LAVE BYTE FOR ADRESSEN
30 DATA 141,20,3 :REM STA 788   // GEM 1 VEKTOR 788
40 DATA 169,28   :REM LDA# 28   // LÆS DEN HØJE BYTE FOR ADRESSEN
50 DATA 141,21,3 :REM STA 789   // GEM 1 VEKTOR 789
70 DATA 88       :REM CL1      // FORSÆT INTERRUPT
80 DATA 165,197  :REM LDA 197   // LÆS DEN NEDTRYKKEDE TAST
90 DATA 201,39   :REM CMP#39    // ER F1 NEDTRYKKET
100 DATA 208,3   :REM BNE 3     // HVIS NEJ SA HOP 3 FREM
110 DATA 238,15,144 :REM INC 36879// POKE 36879, PEEK(36879)+1
120 DATA 76,191,234 :REM JMP 60095// AFSLUT INTERRUPT
130 DATA -1
140 READA:IFA()-1 THEN POKE 7200+T,A:T=T+1:GOTO140
150 SYS7200
160 END

```

Det ses at linie 20-50 sætter interrupt rutinen til adresse 7213. fordi

$45 + 28 * 256 = 7213$.

Kør programmet og prøv at trykke på F1 så til du vil. Hvis programmet afbrydes af en R/S+RESTORE, skal du genstarte interrupt-rutinen med SYS7200.

Det kan være, du kan se de mange muligheder ved brug af interrupt. Lad os nævne cursor styring med joystick, grafik, lyd og du kan sågar lave dine egne kommandoer ved hjælp af JSR115 (CHRGOT), som henter næste BASIC karakter ind og undersøger den.

```

5 REM DEFINERING AF FUNKTIONSTASTER PÅ VIC-20
10 DATA 120,169,45,141,20,3,169,28,141,21,3,88,96: REM INTERRUPT FRA ADRS. 7213
20 DATA 165,197,174,141,2 :REM A=PEEK(197):X=PEEK(653)
30 DATA 201,39,208,7 :REM ER A=39: NEJ HOP +7
40 DATA 224,1,240,3 :REM ER X=1: JA HOP +3
50 DATA 238,15,144 :REM PEEK(36879)=PEEK(36879)+1
60 DATA 201,39,208,9 :REM ER A=39: NEJ HOP +9
70 DATA 224,1,208,5 :REM ER X=1: NEJ HOP +5
80 DATA 160,27,140,15,144 :REM y=27: POKE 36879,y
90 DATA 201,47,208,9 :REM ER A=47: NEJ HOP +9
100 DATA 224,1,240,5 :REM ER X=1: JA HOP +5
110 DATA 160,255,140,138,2 :REM y=255: POKE 650,y
120 DATA 201,47,208,9 :REM ER A=47: NEJ HOP +9
130 DATA 224,1,208,5 :REM ER X=1: NEJ HOP +5
140 DATA 160,0,140,138,2 :REM y=0: POKE 650,y
150 DATA 201,55,208,9 :REM ER A=55: NEJ HOP +9
160 DATA 224,1,240,5 :REM ER X=1: JA HOP +5
170 DATA 160,100,140,40,3 :REM y=100: POKE 808,y
180 DATA 201,55,208,9 :REM ER A=55: NEJ HOP +9
190 DATA 224,1,208,5 :REM ER X=1: NEJ HOP +5
200 DATA 160,112,140,40,3 :REM y=112: POKE 808,112
210 DATA 201,63,208,9 :REM ER A=63: NEJ HOP +9
220 DATA 224,1,240,5 :REM ER X=1: JA HOP +5
230 DATA 160,200,140,7,3 :REM y=200: POKE 775,y
240 DATA 201,63,208,9 :REM ER A=63: NEJ HOP +9
250 DATA 224,1,208,5 :REM ER X=1: NEJ HOP +5
260 DATA 160,199,140,7,3 :REM y=199: POKE 775,y
270 DATA 76,191,234,-1 :REM END OF INTERRUPT
280 READA:IFA()-1 THEN POKE 7200+T,A:T=T+1:GOTO 280
290 SYS 7200
300 NEW

```

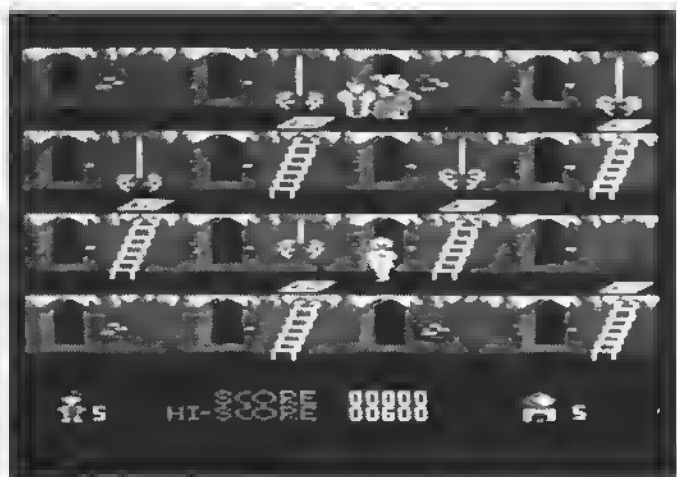
For at programmere specielle taster skal du bruge PEEK(197) og undersøge hvilken tast der er nedtrykket.

F1=39, F3=47, F5=55, F7=63. Hvis F2, F4, F6 også skal defineres må du undersøge PEEK(653). Hvis denne lokation er lig 1 er SHIFT nedtrykket; hvis den er lig 2 er Commodore tasten nedtrykket.

I det sidste eksempel viser jeg hvorledes PEEK(653) bruges for at undersøge om SHIFT tasten er nedtrykket. Efter programmet er kørt vil F1 tasterne være defineret således:

F1 Giver en ny farve
F2 Normal farve
F3 Repeat af alle taster
F4 Normal repetering
F5 Udelukker brug af R/S + RESTORE
F6 Normal R/S + RESTORE
F7 List stop
F8 Normal listning

SOFT CHECK



1001 nat

■ Holder du af Tusind-og-en-nat, hvor fakirer og andet godtfotk med sans for tilslørede kvinder og flyvende tæpper udgør hovedpersonerne, vil du uden tvivl kunne lide **Jinn Genie** spillet fra Micromega.

Her befinder du dig i den fjerne Orient, hvor du skal forsøge at nedkæmpe en grusom bande, der truer med at overtage ledelsen i den gyldne by.

Din første opgave tyder på at eliminere de flyvende djæveler, som racer rundt om dit flyvende tæppe og forsøger at gøre det af med dig. Når du først frem til sultanens palads, hedder problemet at finde et vindue, der kan åbnes. Men pas på. Vagterne er årvågne, og de kan kun skræmmes bort for en tid ved hjælp af alverdens torbandedelser.

Inde i paladset gælder det om at få tændt alle fakler for at skræmme mørkets væsner

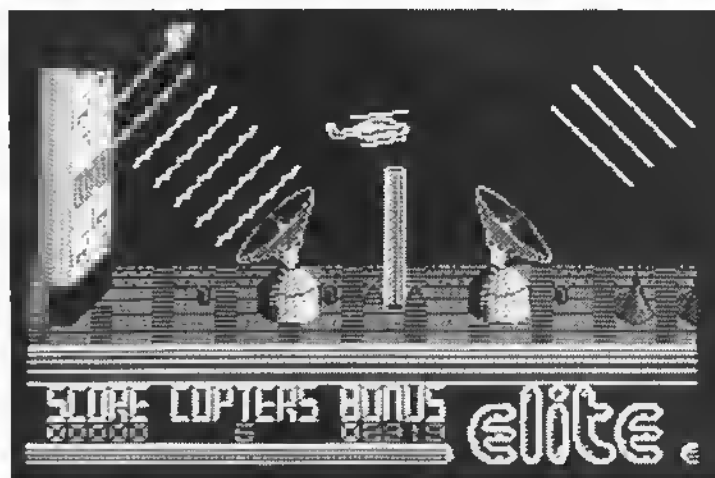
bort. Har du fundet den magiske krukke og betrukket den gode hersker, er din opgave sådan set klar. Du har reddet den gyldne by mod undergang.

Forbryderne fik du imidlertid ikke has på. De flygtede tynhurtigt til næste oaseby, hvor du så kan genoptage bekæmpelsen.

Grafikken i **Jinn Genie** er meget flot og usædvanlig farverig. Micromega har ramt atmosfæren fint, og spillet tængster brugeren effektivt, når han/hun først er kommet i gang.

Kort sagt, **Jinn Genie** er en udmærket måde at undslippe det grå og kedelige vintervejr i Danmark. Tænd for computeren og du befinder dig blandt smukke, mørktedede og mystiske haremsdammer. (PCS). □

Grafik:	10
Lyd:	9
Action:	9
Spænding:	11
Pris/kvalitet:	10



Eliten blandt helikoptere

■ Elite's nye hit i England, **Airwolf**, hører til den store gruppe af spit, hvor du skal flyve en helikopter eller et rumskib enten ude i rummet eller dybt under jorden.

Airwolf foregår under jorden, men er så afgjort ikke som alle andre. Elite har gjort meget for at gøre spillet bedre, og det er da også tykkedes ganske godt. **Airwolf** bygger i øvrigt som flere andre fra Elite på en amerikansk TV-serie. Som pilot i den ultradyre heli-

kopter **Airwolf** er din opgave at befrie 5 vigtige videnskabsmænd, der holdes fanget dybt nede under Arizona's svedne ørken.

Helikopteren skal trænge ned gennem et kompliceret forsvarsanlæg ved at destruere en række kontrolbokse placeret rundt omkring i de underjordiske gange. Hver gang en boks skydes, åbnes der et andet sted mulighed for at du kan trænge videre ind i systemet. Efter en lang og krævende flyvning når du ned til den første videnskabsmænd, der - tigesom de 4 andre - først skal bringes sik-



Break feber

■ Som afveksling for de mange blodige krigsspil til computere, er det ganske afslappende, når der ind imellem kommer danseprogrammer. Break Dance fra Epyx var det første spil udi de nyeste dansetrin. Den netop udsendte

Break Fever fra Interceptor følger i samme spor, men er langt fra så afvekslende og udfordrende som forbilledet. Til gengæld er tyden og musikken mere breaked hos Interceptor.

Grafikken i **Break Fever** er superflot, men du bliver desværre hurtigt træet af begivenhederne. Træt bliver din

kert hjem til basen, før du kan fortsætte mod den næste mand i rækken.

Undervejs på din farefulde redningsmission møder du bl.a. hidsige lasere, kanoner, mure som skal nedskydes, før de automatisk fornyes, farlige radarer og sågar en UFO-lignende lingest.

Airwolf kan i starten virke meget svært og kedeligt. Vi kan dog roligt belø læserne, at del sandelig ændres, så snart de første forhindringer overvindes. Bare vær lidtålmodig. Grafikken er flot (modsat lyden), hvilket ligefrem får spilleren til at sidde tryllebundet ved skærmen, bare for at komme til at se det næste skærbillede i systemet.

Del er da heller ikke uden grund, at **Airwolf** meget hurtigt er gået til tops på de engelske hit-lister. Godt gjort, Elite! (microdealer & PCS)

Grafik:	10
Lyd:	8
Betjening:	8
Action:	10
Pris/kvalitet:	10



Jagt langs flodlejet



■ **River Raid** fra Activision giver ikke helt samme totaludnyttelse af 64'ers lyd og grafik, som vi ellers er forvænl med fra Activisions side. Spillet er dog spændende nok, fordi del formidler en hell særegen atmosfære. Som pilot i en angrebsjager skal du suse langs flodbredten i lav højde for at undgå fjendlig radar. Undervejs render du usandselgt ind i forhindringer. Del kan være spærreballoner, der er kommet ud af kurs, krydsende lor-

pedobåde, kanonkugler eller modslanderens overvågningsfly.

Din vigtigste opgave er at afskære fjendens forsynings-tropper, der befinder sig på den ene flodbred. Den bedste måde at gøre det på er at smadre alle broer, du møder. Men del kræver både omhu, thi broerne er af forskellig konstruktion og højde, og påpasselighed, fordi dit jagerfly råder over en begrænset mængde brændstof.

Oplankning kan ske fra forsy-

ningspunkter undervejs. De markeres automatisk på landskabet, der ses ovenpå gennem hele **River Raid**. Spillet er som helhed acceptabelt, men vi savner spænding og afveksling. (CBS). □

Grafik:	8
Lyd:	8
Action:	7
Spænding:	7
Pris/kvalitet:	8



breakdancer på skærmen også, og så falder han sammen som en gammel klud. Hvilket får computeren til at kommentere "You is Bad News" i bedste Brooklyn-dialekt.

I **Break Fever** kan du stille op i forskellige discipliner. Hvis du ikke kender betegnelserne i forvejen, lærer du dem hurtigt: Turtle, Backspin og lil sidsl Space Shuttle, hvor du skal få danseren til at dreje rundt på én finger. En rel så vanskelig opgave, der kræver fuldstændig kontrol over joyslicket.

Som nævnt er lydsiden fin-fin, og Interceptor har haft den gode idé at lægge sound-tracket på den anden side af kassettebåndet. Del kan du så bruge, hvis du skal holde fest, - eller måske træne selv i breakdance. (Twilight). □

Grafik:	11
Lyd:	10
Action:	7
Spænding:	7
Pris/kvalitet:	8

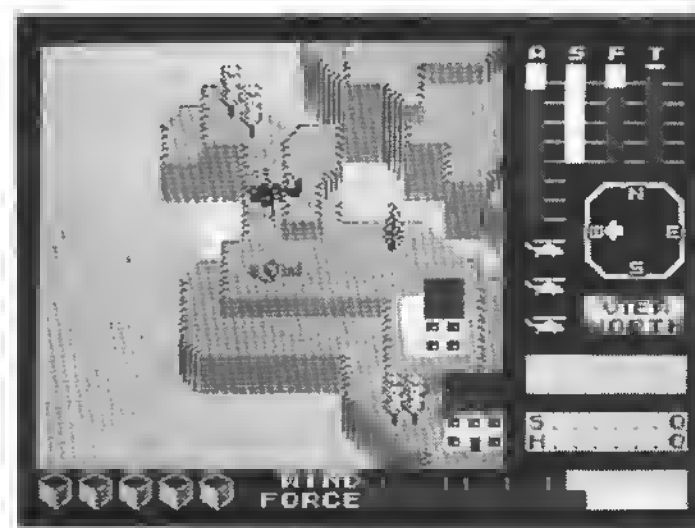


Pas på sidevind

■ Hvis du kunne lide Tomado Low Level vil du elske **Cyclone**. Fra det øjeblik, du starter spillet, vil du kunne se, at det ligner sin forgænger meget. Denne gang hærges en lille øgruppe af en voldsom cyclon, og din opgave er at samle medicinkasser og redde de nødstedte, der vinker til dig fra en bakkelop.

Grafikken er - hvor utroligt del end lyder - endnu bedre end i berømte TLL. Bl.a. er kortet blevet betydeligt større, så nu tager del over el minut at flyve igennem fra nord til syd.

Cyclone har 14 øer ialt, og på 6 af dem er der baser, hvor du kan få tyldt lanken op. Del vigtigste mål er at finde alle 5 medicinkasser, men for at få extra points skal du manøvrere hen over flygningene og hejse dem op i sikkerhed. Hold endelig godt øje med vindmåleren. Hvis du kom-



mer for tæt på cyclonens centrum, bliver helikopteren kastet hid og did af de kraftige vindstød.

Da medicinkasserne tit gemmer sig bag en skrænt eller el hus er det nødvendigt at skifte frem og tilbage mellem 2 forskellige synsvinkler for ikke at overse noget.

Alt i alt er **Cyclone** el af de bedste på markedet og bør findes i enhver ægte spilletarkomans samling. (Twilight). □

Grafik:	11
Lyd:	9
Action:	9
Spænding:	11
Pris/kvalitet:	11





Livagtig fodbold

■ Ocean Software er kendt for at lave gode programmer, og det seneste skud på stammen er ingen undtagelse. Navnet er **Match Day** og spillet placerer sig i kategorien sportsspil, nærmere betegnet fodboldspil.

Match Day ligner meget "International Soccer" til Commodore 64, som regnes for et af de bedste fodboldspil til hjemmecomputere. Faktisk er **Match Day** næsten lige så godt som det, bortset fra grafikken, selvfølgelig.

Ocean har indbygget mange faciliteter i programmet. Du kan vælge, om du spiller mod computeren (i så fald tre sværhedsgrader), mod en kammerat eller du kan endda lade computeren spille mod sig selv(!). Ligeledes er det muligt at skifte spilletid, holdenes farver og meget andet. En sjov detalje er, at du sammen med flere kammerater kan spille i en cupturnering med egne selvopfundne holdnavne.

Når alt det ønskede er valgt via menuerne, kan kampen begynde. Først ses i bedste International Soccer-stil spillerne komme ind på banen for

at tage opstilling på deres pladser. Banen ses i samme perspektiv som i fodboldkampene i fjernsyn – dvs. med tredimensionelle virkninger. På den modsatte banelængde ses en række tilskuerpladser, mens der oppe i højre hjørne findes ur. Holdenes navne og kampens stilling kan desuden ses nederst på skærmen. Spillerne virker rimelig livagtige, selv om de dog er lidt små, og bolden giver også en skygge på den grønne græsplæne. Alt i alt er grafikken altså fin.

Det samme gælder computerens spil, når den udfordres.

Positionsspillet er helt i orden, og det ligner i det store hele en rigtig fodboldkamp. Dog skal det lige nævnes, at spillerne efter vores mening er noget sløve i bevægelsen. De travler nærmest.

Vi kan alligevel kun sige, at **Match Day** må virke meget attraktivt på enhver fodbold- og computerfan, f.eks. som en lille opkvikler i de lange perioder uden fodbold i fjernsyn... (microdealer)

Grafik:	10
Lyd:	8
Action:	8
Betjening:	9
Pris/kvalitet:	9



Amstrad Adventure

■ **Andromeda** fra Interceptor er et ganske vellykket Adventure-spil til Amstrad. Spillet fylder ca. 40K, hvilket naturligt begrænser det ordforråd, maskinen reagerer på. Derfor vil spilleren i starten opleve svaret "kender ikke..." gang på gang. Fortvivl dog ikke. Efter lidt øvelse kommer **Andromedas** kvaliteter til fuld udfoldelse.

I starten af spillet befinder man sig på patrulje et sted ude i universet. En radionød-melding indløber på rumfartøjs modtager, og nu gælder det om at finde de nødslede.

Andromeda hører til den nyeste type Adventure-spil, hvor der også indgår grafik. Nogle af de mysliske rum er udelukkende beskrevet med ord,

mens landingspladsen er tegnet meget flot i farver på skærmen.

Hele den væsentlige del af handlingen foregår i et uoverskueligt bygningskompleks, hvor man skal søge efter de folk, der udsendte nødsignalerne. Er man på et tidspunkt nødt til at afbryde spillet, kan man "save" sin position og status, – og starte fra samme punkt, når man måske senere får lys og energi igen.

Andromeda hører måske ikke til verdens mest spændende Adventure-spil, men programmet er udmærket gennemførelse. Både voksne og børn kan lære nyt, når de skal kommunikere på engelsk med computeren. □

Grafik:	9
Betjening:	9
Spænding:	9
Pris/kvalitet:	9



Spændende rumspil

På omslaget til **Black Star** står, at det ikke er »bare et nyt rumspil«, og med vanlig skepsis var vores første tanke – den er god med jer! Men nej – **Black Star** er anderledes. Ideen er fin, programmet hurtigt, grafikken overbevisende, lyden flot og bejningen god. Her har programøren ikke givet sit program fri, før det var helt færdigt. Du befinder dig i en galakse, som du kan få en plan over, ved at trykke på en tast. Du starter i et let forsvarsområde, (samt de militære), og flyver omkring. Mod dig kommer planeter og firkanter. Hvis du flyver ind i en planet, skifter billedet, og du befinder dig nu flyvende henover planetens overflade. Ved hjælp af et nyt kort, kan du finde

planetens forsvarende, og bekriige det. Resultatet kan blive at du befrier planeten. Firkanterne kommer i grupper på fire. Afhængig af hvilken du flyver igennem, vil du flytte dig rundt i galaksen. Er du kommet gennem firkanterne, viser en tunnel sig. Den skal du igennem uden problemer, for at det lykkes dig at skifte position i galaksen. Og det er svært for tunnelen snor sig i alle retninger. Til slut et kort ord om instruktionen: Du kan få følgende hjælp i begyndelsen af spillet: »Hvis det rører sig, så skyd det. Hvis ikke, så skyd det alligevel. Er det firkanter, så flyv igennem, og er du i tvivl, så læs instruktionsheftet!«

Grafik:	10
Lyd:	9
Betjening:	8
Action:	11
Fængslende:	11
Pris/kvalitet:	10



Legetøj, der er farligt

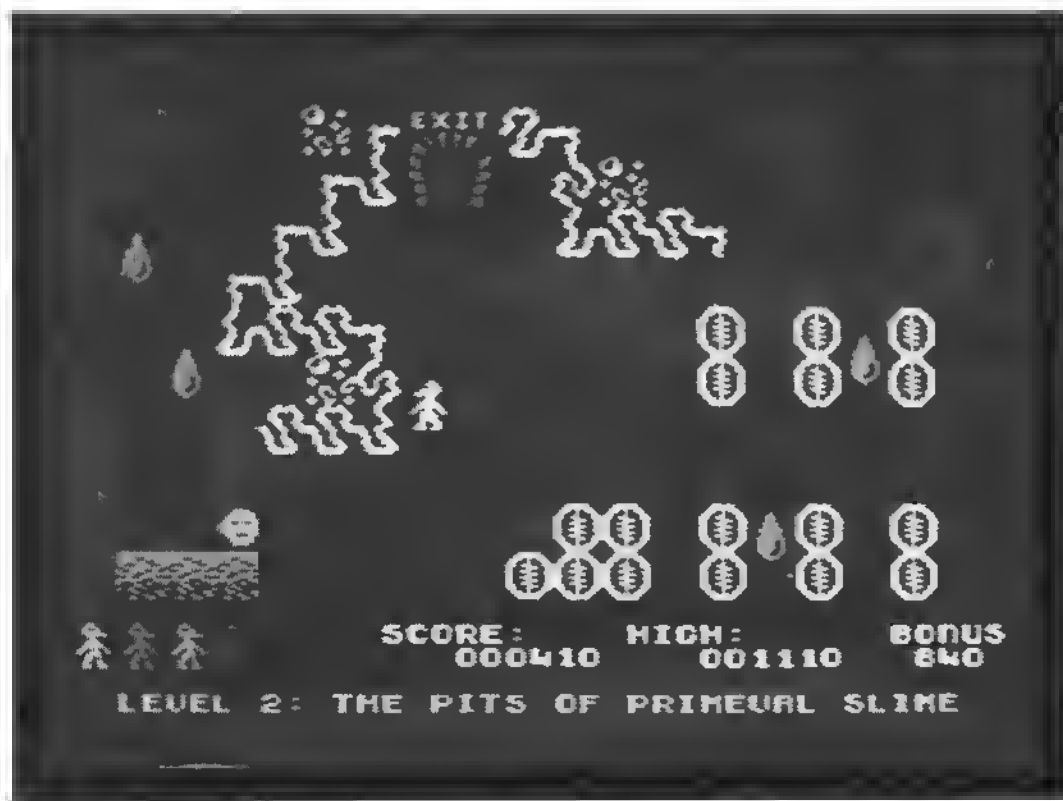
■ Jeg mener ikke at kunne huske, at mit gamle legetøj hjemme på tørstesalen var decideret farligt at omgås. OK, dampmaskinen kunne da springe i lutten og bolden fra todboldspillet ryge med et brag op i synet på én, men at dukkerne skulle være ond-sindede og de grillstegte kyllinger aggressive. Dét oplevede jeg først, da **Toy Bizarre** fra Activision blev kørt ind på min computer. Spillet er mildest talt bizart. Du betinder dig nemlig på en

fortryllet legetøjsfabrik, hvor du render ind i et mæredit, når kyllinger begynder at vimle ud at gule balloner. Så gælder det om at få benene på nakken og ellers undgå Hefly Hilda, der absolut ikke lever op til navnet sød dukkebar.

Din eneste måde at overleve i **Toy Bizarre** er at udrydde balloner og kyllinger så hurtigt som muligt. Du må afvente det helt rigtige tidspunkt, så kyllingerne ikke bliver stegt møre på panden. Ellers bliver de helt umuligt at omgås. Hefly Hilda er jokeren i spillet. Hun er drillesyg som bare F. Hun har det bl.a. med

at tænde for alle kontakter, så maskineriet går hell planløs i gang. Altså, - sørg for at få hende sendt op i legetøjs-himlen så kvikt som muligt. Grafikken i **Toy Bizarre** er anderledes end sædvanligt, men på sin vis meget fascinerende. Lyden følger Activisions sædvanligt gennemarbejdede linie. Ja og handlingen: Den er bare noget helt for sig selv. (CBS). □

Grafik:	10
Lyd:	10
Action:	10
Spænding:	9
Pris/kvalitet:	9



Moderne love story

■ I **Mutant Monty** fra Artic kommer du ud for den næsten klassiske opgave at redde den smukke og lælsindige heltinde. Men som sædvanligt kræver det sin mand at opnå den eftertragtede helle-titel. Din tornemse opgave er nemlig at finde rundt i 40 rum, der hver for sig rummer de forunderligste eventyr. I hvert rum ligger tem-seks poser guld, som du er nødt til

at slæbe med, indtil du finder din skønjomfru. Ellers har I nemlig ikke nogen startkapital, hvis I skulle undslippe borgens dystre mure. Vi befinder os jo i det 20. århundrede, og så indbygger man selvfølgelig ikke gammeldags riddere eller troldmænd i et moderne spil. Nej, vores ven Monty skal klare helt anderledes skær. F.eks. skal han passe acceleratoren i et atomkraftværk og forsøge at kæmpe sig igennem et helvedesrum med en slimet

væske på alle sider. Grafikken i **Mutant Monty** vækker ikke en garvel spilanmelder af stolen. Lyden er heller ikke at råbe hurra for. Faktisk synes vi, at den var direkte enerverende efter en limes spil. Men OK, spilideen og variationen er udmærket i **Mutant Monty**. (pcs) □

Grafik:	9
Lyd:	8
Action:	9
Spænding:	10
Pris/kvalitet:	9



Skraldemand alene i verden

■ Skraldemænd lever livet farligt. De skal konstant passe på kantslen, glubske hunde, løbske biler og bananskæller. Men det er inderst imod de farer, du kan komme ud for, når du efter lang og tro tjeneste udnævnes til "overskraldemand".

Det er nemlig, hvad der sker i det nye Spectrum-spil **Travel with Trashman**. Det skal afløse den nok så velkendte Trashman, som længe lå højt på hillisterne i England og Danmark.

Forhistorien er, at vor hell skraldemanden har vist sig så dygtig i sit lokaldistrikt, at han nu får til opgave at rense hele verden for affald. Det giver ham naturligvis fine chancer til at se spændende og fremmede byer som turist, men hans foresatte er mere snedige end han. Skraldemanden skal nemlig selv betale sine rejseudgifter ved at samle skrald. Ellers kommer han aldrig videre til næste lurist-mål.

Vores skraldemand kommer vidt omkring i **Travel with Trashman**. Han besøger Moskva, Paris, Jerusalem, Hong Kong, Madrid og en række eksotiske småbyer, hvor affaldet består af underlige ting og sager.

Travel with Trashman rummer som sin torgænger mange lorte billedvirkninger i 3-D. Undervejs kommer der usandseligt jokes og kvikke bemærkninger, og lydsiden må i det hele taget betragtes som forbilledlig. En af spillets flotteste grafikker er et verdenskort, hvor man selv kan se lille Danmark.

Travel with Trashman er helt i klasse med de bedste arkadespil. Det kræver sin mand at klare opgaverne. Ellers bliver du slangel, deporteret, kørt ned, skambidt eller får alle leders skideballe ned over hovedet. (Twilight). □

Grafik:	11
Lyd:	10
Action:	10
Spænding:	10
Pris/kvalitet:	10



Gamblermania

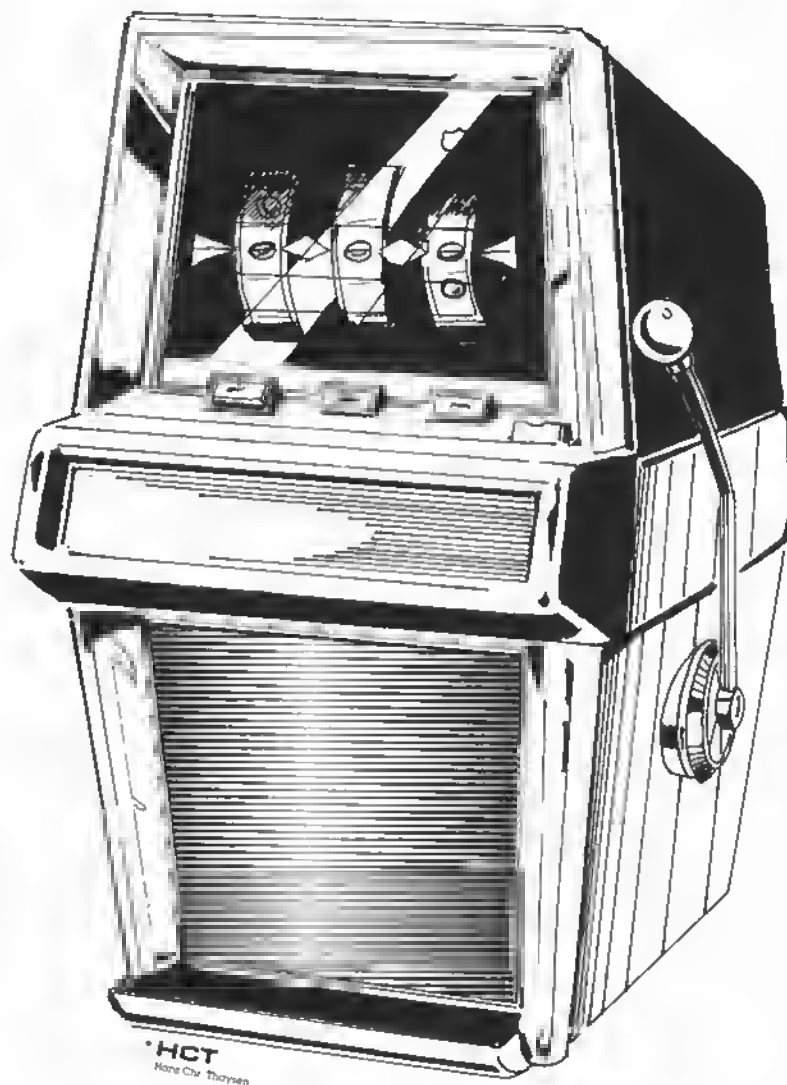
■ Dine hænder ryster. Hjertet banker. Koldsveden bryder frem. Hænderne søger tebrilsk i lommerne efter den næsle smøg. Den må være der el eller andel sled. Du føler, at alle andre kigger på dig. Stirrende øjne i spillebulens røgtyldle tusemørke. Du er grebet af manien.

Med et spjæl vågner du op.
Det er bælgmørkt omkring dig, Vækkeuret liker uførtro-
denl, og du er badel i sved.
Du kan ikke sove mere, Ma-
nien har grebet dig, og du
styrtet lværs over det kolde
gulv. Hen til din Commodore
64.

Slut maskinen og et øjeblik efter lysel jackpot-spillet op på skærmen. Heldigvis har Bally ikke levet forgæves. Det er den eneste måde, du kan kurere din "gambler-mani" på.

Programmet har med sine 10 sprites og meget flotte grafik gjort dig afhængig. Prøv selv, hvis du tør. . . ☐

Steffen Bräuner



5 00148305

```

20 POKE56,111:POKE55,121:POKE52,61:POKE51,128
30 FORX=0TO62:READA:POKEKX,15546,AINEXT
40 FORX=0TO62:READA:POKEKX,15508,AINEXT
50 FORX=0TO62:READA:POKEKX,15572,AINEXT
60 FORX=0TO62:READA:POKEKX,15536,AINEXT
70 FORX=0TO62:READA:POKEKX,16000,AINEXT
80 FORX=0TO62:READA:POKEKX,16004,AINEXT
90 FORX=0TO62:READA:POKEKX,16128,AINEXT
100 FORX=0TO62:READA:POKEKX,16256,AINEXT
110 FORX=0TO62:READA:POKEKX,16320,AINEXT
120 V=32461:POKEV,37,0:POKEV,36,1
130 FORX=1TO101:STX=X:K=245:INEXT
140 FORX=1TO101:READA:F(X):AINEXT
150 OTH(1251)=101MH(251)=101MH(251)
160 FORX=1TO251:READA(I(X)),M2(X),M3(X):INEXT
170 H1(X)=H2(X):H1(X)=1:POKEV=37,0:POKEV=36,1:O=O+V*Y+O
180 OTOO1000
188 REM III KIRSENER III
200 DATA,16,0,0,0,16,0,0,0,0,18,0,0,84,0,0,84,0,0,0
202 DATA,0,1,0,80,5,0,184,0,16,8,0,32,42,0,168,17
204 DATA,30,170,170,130,170,42,0,168,6,32
210 REM III APPEL III
212 DATA,0,0,0,0,0,0,0,0,0,84,0,2,154,0,10,170,128
214 DATA,168,42,170,108,42,170,108,42,170,108,42,170
216 DATA,170,180,2,170,128,0,170,0,0,0,0,0,0,0,0,0
218 REM III BLOPME III
220 DATA,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
222 DATA,2,170,128,10,170,160,42,170,168,170,170,170,
224 DATA10,188
226 DATA,2,170,180,10,170,128,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
228 REM,,, KLOKKE III
230 DATA,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0

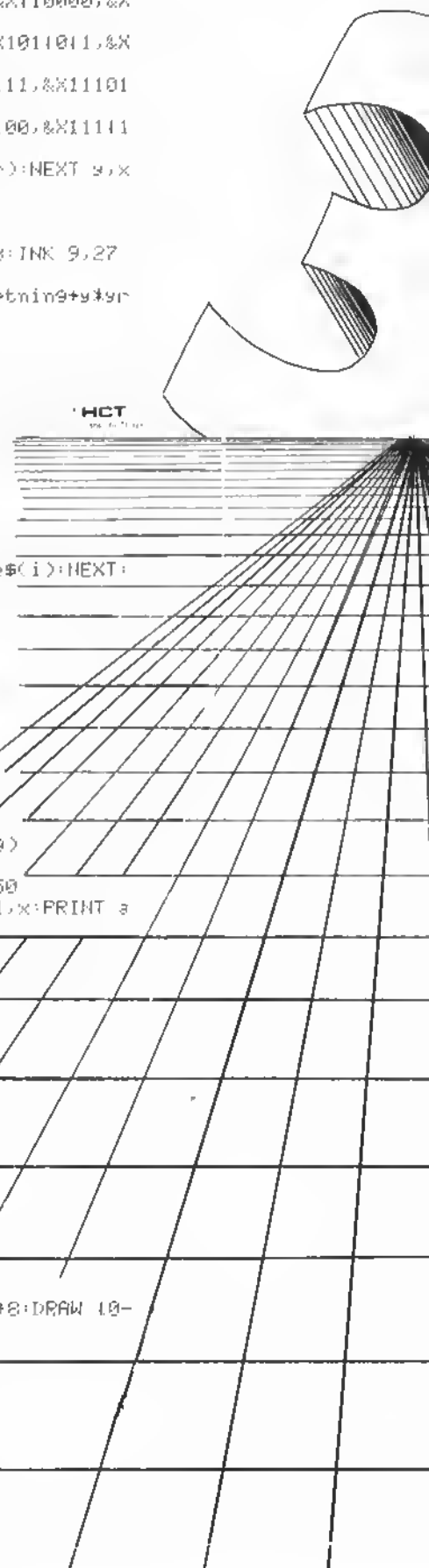
```

[illegible]

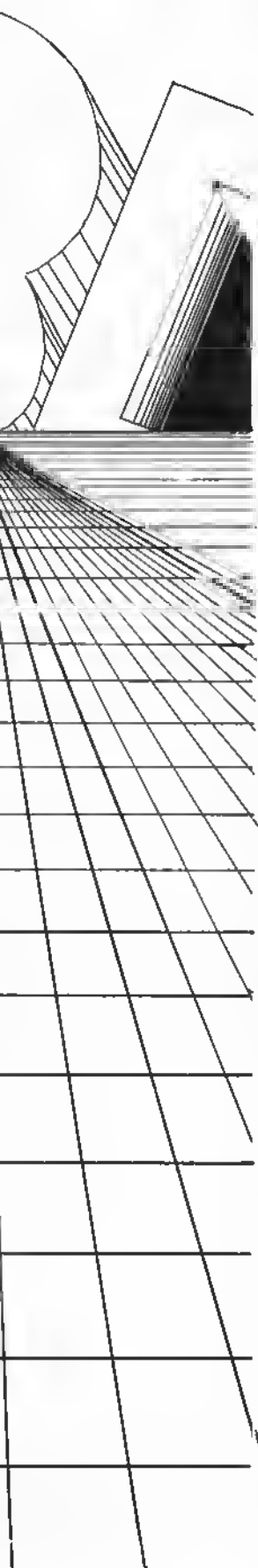
10 SYMBOL AFTER 244

```
20 SYMBOL 244,15,31,63,63,127,127,127
30 SYMBOL 245,255,255,255,255,255,255,255
40 SYMBOL 246,255,255,255,255,255,255,255
50 SYMBOL 247,240,248,248,252,252,254,254,254
60 SYMBOL 248,63,63,63,255,191,191,191,63
70 SYMBOL 249,255,255,252,253,253,253,252,255
80 SYMBOL 250,255,255,63,191,191,191,63,255
90 SYMBOL 251,252,252,252,255,253,253,253,252
100 SYMBOL 252,&X111000,&X110111,&X110111,&X111000,&X111111,&X111111,&X110000,&X
111111
110 SYMBOL 253,&X1011101,&X11011011,&X11010111,&X11001111,&X1010111,&X1011011,&X
11011101,&X11111111
120 SYMBOL 254,&X10001100,&X10001111,&X1110111,&X1110111,&X111,&X1110111,&X11101
11,&X11111111
130 SYMBOL 255,&X11100,&X1111100,&X1111100,&X111100,&X1111100,&X1111100,&X11111
00,&X11111100
140 FOR x=1 TO 3 :FOR y=1 TO 6:READ char:kiste$(x)=kiste$(x)+CHR$(char):NEXT y,x
150 DATA 15,8,244,245,246,247
160 DATA 15,9,248,249,250,251
170 DATA 15,9,252,253,254,255
180 INK 0,0:INK 1,24:INK 2,15:INK 6,9:INK 4,2:INK 5,7:INK 7,25:INK 8,3:INK 9,27
190 h=12:v=12
200 DEF FNforward$(x,y)=MID$(a$(Posy-x*xnetning+y*xnetning),Posx+x*xnetning+y*yne
tning,1)
210 DEF FNran(a,b)=INT(RND*(b-a))+a
220 DIM a$(25),vak(12,12),wa%(12,12),box(20)
230 RANDOMIZE TIME
240 MODE 1
250 PEN 1:PRINT "Labyrinten bliver nu oprettet."
260 GOTO 1110
270 MID$(a$(y),x)="s":Posx=10
280 Posy=24:xnetning=0:yntning=1:antal=1
290 tid=TIME
300 'repeat play
310 GOSUB 530
320 IF FNforward$(0,0)="s" THEN FOR i=1 TO 3:LOCATE 9,22+i:PRINT kiste$(i):NEXT i
CALL &8B18:GOTO 1040
330 a$=INKEY$:IF a$="" THEN GOTO 330
340 IF a$(>)CHR$(240) THEN 420
350 FOR n=1 TO antal
360 antal=1
370 IF FNforward$(1,0)="k" THEN SOUND 1,1200,100:bump=bump+1:GOTO 300
380 Posx=Posx+xnetning
390 Posy=Posy-yntning
400 NEXT n
410 GOTO 300
420 IF a$=CHR$(&F2) THEN n=xnetning:xnetning=(NOT xnetning)*xnetning
yntning=(NOT yntning)*(-n):GOTO 350
430 IF a$=CHR$(&F3) THEN n=xnetning:xnetning=(NOT xnetning)*(-yntning)
yntning=(NOT yntning)*n:GOTO 350
440 IF a$=CHR$(&F1) THEN xnetning=-xnetning:yntning=-yntning:GOTO 350
450 IF a$(<)"k" AND a$(<)"k" THEN 510 ELSE MODE 1:FOR x=1 TO 25:LOCATE 1,x:PRINT a
$(x):NEXT x:kort=kort+1:LOCATE Posx,Posy
460 PEN 3:IF xnetning=-1 THEN PRINT CHR$(242)
470 IF xnetning=1 THEN PRINT CHR$(243)
480 IF yntning=-1 THEN PRINT CHR$(241)
490 IF yntning=1 THEN PRINT CHR$(240)
500 WHILE INKEY$="" :WEND:GOTO 300
510 IF INSTR("123456789",a$) THEN antal=VAL(a$):GOTO 330
520 GOTO 300
530 'teen range
540 MODE 0
550 ORIGIN 320,200
560 t=1:slut=0:fortegn=1:tbefore=0:mur=FNforward$(0,1)="k"
570 IF FNforward$(t,0)="k" OR t>=10 THEN slut=-1
580 IF FNforward$(t,1)="k" AND NOT mur THEN GOSUB 780
590 IF (slut OR FNforward$(t,1)<>"k") AND mur THEN GOSUB 900
600 IF slut OR t>=10 THEN GOTO 640
610 x=320-SQR(t*10000):y=x/320*200
620 MOVE x,-y:DRAW -x,-y,4
625 IF FNforward$(t,0)="s" THEN FOR xx=-10+t TO 10-t:MOVE -10+t,-y+xx+8:DRAW 10-
t,-y+xx+8,9:NEXT
630 t=t+1:GOTO 570
640 'and the other side
650 mx=t:fortegn=-1:tbefore=0:mur=FNforward$(0,-1)="k"
660 FOR t=1 TO mx
670 IF FNforward$(t,-1)="k" AND NOT mur THEN GOSUB 780
680 IF (t=mx OR FNforward$(t,-1)<>"k") AND mur THEN GOSUB 900
690 NEXT t
700 mn=320-SQR((t-1)*10000)
710 y=mn/320*200
720 FOR x=-mn TO mn STEP 4
```

3D-labyri



nt



```

730 MOVE x,y
740 DRAW x,-y,2
750 NEXT x
760 GOSUB 990
770 RETURN
780 x=(320-SQR(t*10000))*fontegn:y=x/320*200
790 mur=-1
800 xbefore=(320-SQR(tbefore*10000))*fontegn
810 MOVE xbefore,y
820 DRAW x,y,2
830 DRAW x,-y,2
840 DRAW xbefore,-y,2
850 MOVE x+4*fontegn,0
860 DRAW (320-SQR((t-1-1*(t=0))*10000))*fontegn,0,6
870 z=10-t:DRAWR -z*fontegn,z:DRAWR z*fontegn,-z:DRAWR -z*fontegn,-z
880 tbefore=t
890 RETURN
900 x=(320-SQR(t*10000))*fontegn:y=x/320*200
910 mur=0
920 xbefore=(320-SQR(tbefore*10000))*fontegn
930 FOR x2=xbefore TO x STEP -4*fontegn
940 MOVE x2,x2/320*200
950 DRAW x2,-x2/320*200,2
960 NEXT x2
970 tbefore=t
980 RETURN
990 LOCATE 10,2:PRINT:IF xretning=1 THEN PRINT"O"
1000 IF xretning=-1 THEN PRINT"V"
1010 IF yretning=1 THEN PRINT"N"
1020 IF yretning=-1 THEN PRINT"S"
1030 RETURN
1040 MODE 1
1050 PRINT"Du fandt skatten !!! "
1060 PRINT"Du brugte"tid/300"sekunder."
1070 PRINT:PRINT:PRINT"og"kort"kie paa kortet."
1080 PRINT:PRINT:PRINT"Du gik"bump"gange ind i muren !"
1090 WHILE INKEY$=""WEND
1100 RUN
1110 ERASE a$,v$,w$:DIM a$(v*2+1),v$(h,v),w$(h+1,v+1)
1120 FOR x=0 TO h+1:w$(x,0)=1:w$(x,v+1)=1:NEXT
1130 FOR x=0 TO v+1:w$(0,x)=1:w$(h+1,x)=1:NEXT
1140 q=0:z=0:a=INT(RND*h)+1:w$(a,1)=1:c=2:n=s:s=1:m=3:slut=0
1150 IF m=4 THEN 1250
1160 IF NOT(m=1 OR (m=2 AND w$(n,s)=0)) THEN 1190
1170 IF n=h THEN s=1-s:(s<>v):n=1 ELSE n=n+1
1180 IF w$(n,s)=0 THEN 1170
1190 IF w$(n-1,s)<>0 THEN m=4:GOTO 1150
1200 IF w$(n,s-1)=0 THEN 1230
1210 IF w$(n+1,s)=0 THEN GOSUB 1470:ON INT(RND*mx)+1 GOTO 1340,1400,1410
1220 GOSUB 1440:ON ok+1 GOTO 1410,1340
1230 IF w$(n+1,s)=0 THEN ON INT(RND*3)+1 GOTO 1340,1380,1400
1240 GOSUB 1470:ON INT(RND*mx)+1 GOTO 1340,1380,1410
1250 IF w$(n,s-1)=0 THEN 1280
1260 GOSUB 1440:IF w$(n+1,s)=0 THEN ON ok+1 GOTO 1410,1400
1270 ON ok+1 GOTO 1410,1430
1280 IF w$(n+1,s)=0 THEN GOSUB 1470:ON INT(RND*mx)+1 GOTO 1380,1400,1410
1290 GOSUB 1440:ON ok+1 GOTO 1410,1380
1300 IF slut THEN 1310 ELSE 1150
1310 a$(1)=STRING$(h*2+1,"k"):FOR j=1 TO v:a$(j*2)="k"+STRING$(h*2," "):a$(j*2+1)=a$(1):FOR i=1 TO h:IF w$(i,j)<2 THEN MID$(a$(j*2),i*2+1,1)="k"
1320 IF w$(i,j)<>0 AND w$(i,j)<2 THEN MID$(a$(j*2+1),i*2,1)=" "
1330 NEXT i,j:x=a*2:y=2:Posx=INSTR(a$(25)," "):MID$(a$(25),Posx,1)="k":GOTO 270
1340 w$(n-1,s)=1:c=c+1:w$(n-1,s)=2:n=n-1
1350 q=0:m=3
1360 IF c=h*v+1 THEN slut=1
1370 GOTO 1300
1380 w$(n,s-1)=1:c=c+1:w$(n,s-1)=1:s=s-1:GOTO 1350
1390 c=c+1:w$(n,s-1)=1:s=s-1:GOTO 1350
1400 w$(n+1,s)=1:c=c+1:w$(n,s)=2-(w$(n,s)<>0):n=n+1:m=4:GOTO 1360
1410 IF q=1 THEN z=1:IF w$(n,s)<>0 THEN w$(n,s)=3:q=0:m=1 ELSE w$(n,s)=1:q=0:n=1:s=1:m=2 ELSE w$(n,s+1)=1:c=c+1:w$(n,s)=1-2*(w$(n,s)<>0):s=s+1:m=3:GOTO 1360
1420 GOTO 1300
1430 m=1:GOTO 1300
1440 o=0:IF s=v THEN IF z=1 THEN o=1 ELSE q=1 ELSE IF w$(n,s+1)<>0 THEN o=1
1450 IF o=1 THEN ok=1 ELSE ok=INT(RND*2)
1460 RETURN
1470 mx=2:IF z<>1 AND s=v THEN q=1:mx=3
1480 IF w$(n,s+1)=0 THEN mx=3
1490 RETURN
1500 PRINT USING"###"+CHR$(13):h*v-c:IF m=4 THEN 1250

```



I dette spil skal du finde en skat, der er skjult i en stor labyrint.

Labyrinten vil hele tiden blive tegnet for dig, som om du stod inde i den. Altså i rigtig 3D.

Det gælder så om at finde skatten på det kortest mulige antal sekunder, det færreste antal klie på kortet og med så få buler i hovedet som muligt! Du flytter ved hjælp af piletasterne og kigger på kortet med K.

Hvis du, før du trykker på en piletast, trykker på et af tallene fra 1-9, vil du bevæge dig så mange skridt i den pågældende retning. Held og lykke! □

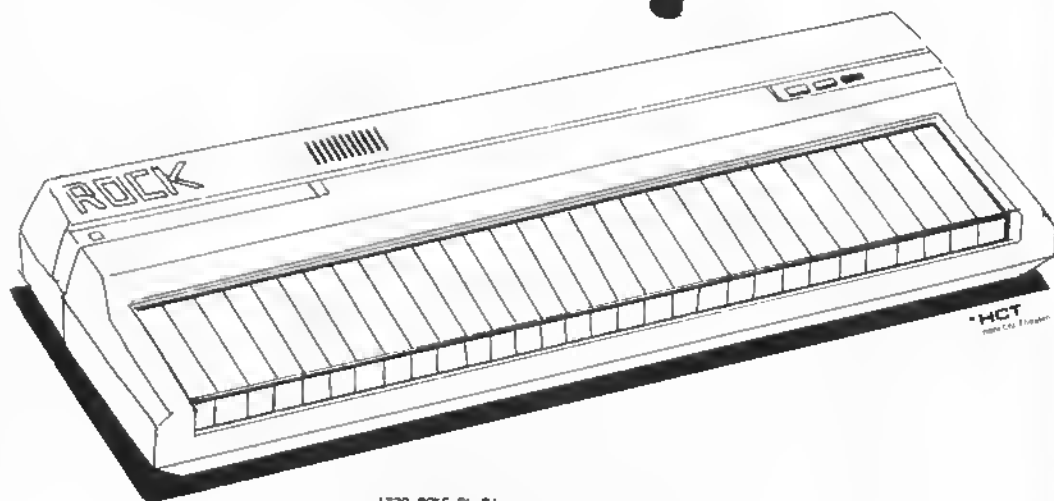
Lars Christensen

Commodore rock

■ Med dette synthesizerprogram til din Commodore 64 kan du lave dine egne melodier eller lydeffekter, og du kan selv indstille de vigtige parametre uden problemer. Ved at trykke RETURN én gang vil du kunne se, hvilke læsler, du skal bruge for at indstille de forskellige ting. Når der står F3 og F4 betyder det, at med F3 tælles op og med F4 tælles ned.

Med tryk på RETURN én gang til vil du kunne se, at du kan spille i 2 oktaver, og hvordan de 2 oktaver ligger på tastatur. Derfra kan du trykke en hvilken som helst taster for at komme tilbage til indstillingen. God fornøjelse. □

Claus Ljunggren



```

5: V1=0:AI=0:FI=0:SI=0:IX=0:IL=0:IA=0
10: VO=54200:AT=54277:PL=54281:SU=54278
20: XF=54273:LF=54272
30: FOK=53260:OIPOK=53261:O
40: PRINT "*****SPECIALLY FOR YOURS*****"
50: PRINT "*****SPECIALLY FOR YOURS*****"
60: PRINT "*****SPECIALLY FOR YOURS*****"
70: PRINT "*****SPECIALLY FOR YOURS*****"
80: PRINT "*****SPECIALLY FOR YOURS*****"
90: PRINT "*****SPECIALLY FOR YOURS*****"
100: PRINT "*****SPECIALLY FOR YOURS*****"
110: REM ***** MAIN PROGRAM *****
120: REM ***** MAIN PROGRAM *****
130: OFT=0:IF A=0 THEN 130
135: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
140: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
145: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
150: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
155: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
160: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
165: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
170: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
175: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
180: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
185: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
190: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
195: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
200: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
210: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
220: REM ***** MAIN PROGRAM *****
230: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
240: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
250: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
260: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
270: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
280: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
290: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
300: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
310: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
320: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
330: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
340: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
350: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
360: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
370: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
380: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
390: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
400: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
410: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
420: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
430: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
440: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
450: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
460: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
470: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
480: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
490: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
500: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
510: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
520: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
530: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
540: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
550: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
560: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
570: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
580: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
590: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
600: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
610: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
620: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
630: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
640: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
650: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
660: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
670: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
680: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
690: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
700: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
710: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
720: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
730: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
740: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
750: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
760: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
770: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
780: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
790: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
800: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
810: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
820: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
830: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
840: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
850: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
860: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
870: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
880: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
890: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
900: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
910: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
920: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
930: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
940: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
950: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
960: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
970: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
980: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00
990: IF A=0 THEN THENM=0:IF 147:00:00:00:00


```

```

1230: POK=PL:P1
1235: PRINT "*****SPECIALLY FOR YOURS*****"
1240: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1245: PRINT "*****SPECIALLY FOR YOURS*****"
1250: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1255: PRINT "*****SPECIALLY FOR YOURS*****"
1260: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1265: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1270: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1275: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1280: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1285: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1290: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1295: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1300: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1305: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1310: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1315: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1320: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1325: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1330: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1335: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1340: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1345: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1350: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1355: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1360: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1365: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1370: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1375: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1380: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1385: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1390: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1395: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1400: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1405: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1410: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1415: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1420: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1425: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1430: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1435: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1440: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1445: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1450: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1455: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1460: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1465: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1470: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1475: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1480: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1485: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1490: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1495: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1500: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1505: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1510: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1515: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1520: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1525: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1530: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1535: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1540: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1545: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1550: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1555: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1560: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1565: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1570: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1575: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1580: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1585: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1590: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1595: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1600: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1605: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1610: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1615: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1620: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1625: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1630: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1635: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1640: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1645: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1650: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1655: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1660: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1665: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1670: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1675: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1680: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1685: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1690: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1695: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1700: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1705: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1710: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1715: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1720: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1725: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1730: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1735: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1740: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1745: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1750: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1755: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1760: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1765: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1770: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1775: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1780: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1785: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1790: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1795: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1800: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1805: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1810: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1815: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1820: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1825: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1830: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1835: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1840: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1845: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1850: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1855: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1860: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1865: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1870: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1875: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1880: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1885: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1890: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1895: OFT=0:IF A=0 THEN 130
1900: OFT=0:IF A=0 THEN 130

```





Jedy Attack

I "Jedy Attack" er du placeret i kontrolrummet på et forsværksværk på Jorden, hvor du skal holde øje med en lang række overvågnings-skærme.

Det er helt skyfrit og øverst på skærmen kan du se dværgstjernen Blval og kæmpeplanet Tratum. Pludselig kommer der et UFO-angreb, som du ikke når at optage, før det har ramt din by. Men de næste har du chancer for at ramme, hvis du er dygtig.

Spillet egner sig både til Spectrum 16K og 48K.

Per Christensen

Det er helt skyfrit og øverst på skærmen kan du se dværgstjernen Bival og kæmpeplaneten Tratum. Pludselig kommer der et UFO-angreb, som du ikke når at opfange, før det har ramt din by. Men de næste har du chancer for at ramme, hvis du er dygtig. Spillet egner sig både til Spectrum 16K og 48K.

```

1  REM AF PER CHRISTENSEN
2  GO TO 9960
3  GO SUB 9000
4
5  PAPER 01 BORDER 0: ELS 1 FOR #0 TO 20 STEP 2
10 LET ind=INT IRMO/7)+1
20 IF ind#1 THEN LET ind=6
25 BORDER 0
30 PAPER 100
50 PRINT INK 9:" JEY -AF PER CHRISTENSEN

```

- TRYB EN TEST

```

00 RECP .05,iedrind
50 NEXT I
52 PAUSE 0
65 BORDER 01 PAPER 0: ELS
72 GO SUB 9000
75 LET lve:=1:1 LET ecore=0
77 FOR i=0 TO 1001 PLOT PND=255,RND=1501 NEXT i
80 LET b$='E'
85 LET e$='I'
90 LET x=i/01 LET y=i/1 LET c=01 LET lve:=91 LET x1=21 LET y1=01
105 LET e=INT IRND*327
110 PRINT OVER 11 INK ATAT x,y,tee
112 PRINT PAPER 51 INK ATAT 0,251 LIVI"TI,tee
115 PRINT PAPER 51 INK ATAT 0,01 SEORE1 "iecoe
117 PRINT INK lve,AT c,eibb
120 PRINT AT x,y1 ' '
125 PRINT AT x1,y1 ' '
126 PRINT AT x1+y1,y1 ' '
128 IF IM 65278=253 THEN LET y=y-i
130 IF IM 65278=251 THEN LET y=y+i
135 IF IM 49150=253 AND ecoe)=12000 THEN GO SUB 3000
140 IF IM 49150=251 THEN LET x=x-i
145 IF x1)=18 THEN GO TO 9950
150 IF IM 32768=251 THEN LET x=x+1
155 IF ecoe)=12000 THEN LET e1=el+i IF e1)-30 THEN LET e1=01 LET m1=m+2
158 IF IM 49150=253 THEN GO SUB 1200
156 PRINT AT c,e1 ' '
158 LET c=c+1 IF c)=19 THEN GO TO 1500
160 IF ecoe)=1000 THEN LET lve:=21 GO SUB T600
162 IF ecoe)=4000 THEN LET lve:=51 GO SUB T610
165 IF ecoe)=8100 THEN LET lve:=81 GO SUB 2000
170 IF scoteT=12000 THEN LET lve:=5: GO SUB 2100
200 IF i<0 THEN LET y=0
210 IF yT=31 THEN LET y=311
220 IF x=0 THEN LET x=01
230 IF xT=18 THEN LET x=181
500 PRINT INK 21AT 4,51'N'
510 PRINT INK 11AT 5,251'JK' AT 6,251'LM'
500: GO TO T70

```

```

1200 IF k=c AND t=e THEN PRINT INK 2TAT x,y:'AB': BEEP .02,20: BEEP .05,30: BE
EAP .03,20: PAUSE .50: PRINT AT k,t,' '
1202 IF k=c AND y=e AND b=b='E' THEN LET ecol=eocol+100: LET c=0: GO TO T03
1204 IF k=c AND y=e AND b=b='D' THEN LET ecol=eocol+200: LET c=0: GO TO T05
1206 IF k=c AND t=e AND b=b='F' THEN LET ecol=eocol+300: LET c=0: GO TO T05
1210 IF kltc OR tte THEN RETURN
1300 PRINT INK 2TAT x,y:'AB': LET c=0: IF livee TO T01: BEEP .05,RN0=20: NEXT e! LET i
vee,livee-1: PRINT AT c,t,' '
1310 IF livee=0 THEN FOR k=0 TO 100: LET ecol=eol+livee: eol=livee: NEXT e:
1320 ELSE: PRINT 'ou kwee ikke evellee eneliebeteen ee f,k de 'ecol' eol:

```

```

1531 PRINT '1: PAPER:1: TNK 21:          TAK FOR SPILLET          ': PAUSE 200
1532 BORROW 7: PAUSE T51: PAPER 01 CLS : PAUSE 15: PAPER 11 CLS 1: PRINT TNK 01:00
1533 '1982 Steercl: Reereech Ltd'
1534 PAPER 01: GO TO 15341
1535 PAPER 01: S.15: BEEP :3.15: BEEP :1.15: PRINT PAPER 2: TNK 11 FLASH 1:AT
1536 10.11: S N Y D T: INPUT '11: du d10ve ree:ee:55
1537 IF eof()=en' AND eof()=n THEN GO TO 63
1538 STOP
1539 PAPER 01:17: LET b$='01: LET eof=eof+1000: RETURN

```

```

1000 BEEP .3,40: LET #M=F:1 LET ecolo=ecolo+2000: RETURN
1100 BEEP .6,-20: LET x1=2:1 LET y1=0:1 PRINT AT x1,1:1'D:1 LET ecolo=ecolo+3000
1200 PRINT AT 1:1,y1'D:1
1305 PRINT AT 1:1,y1'D:1
1408 RETURN
1500 IF k=x1 AND y=y1 THEN PRINT INK 2:AT x1,y1'AMB'
1605 IF k=x1 AND y=y1 THEN LET ecolo=ecolo+3000:1 FOR #M=0 TO 63: BEEP .0025,#1 N
EXT 1:1 DO SUB 4900
1701 IF (T(x1) OR y(y1)) THEN RETURN
1800 FOR 1=0 TO 100: NEXT #1 ELSE:1 FOR #M=0 TO 7
1905 BEEP .05,#M:1 PRINT INK #1:AT 0.0:#1'JEO IROR IKKE PAA DETT'HVORDAN KAN ET I
NDIVIO SOM DIG MED ET SAA ANDSFORLADT ANSTO'#1'REDDE MENSKELIGHEDEN FR

```

```

A DE FRYGTLIGE 'JOBBAJANER' ?
5010 NEXT 4
5015 FOR #=0 TO 130 STEP 30
5020 PLOT 110:01 DRAW #,TOD,-P11 PRINT AT 9.14=1#B)-21"H"1 BEEP .05,10
5025 NEXT 1
5037 PAUSE 100
5070 CLS:1 PRINT "'PROV OM DU KAN KLARE OET IGEN': PAUSE 100: GO TO 33

```

```

9000 STOP
9000 RESTORE 9070: FOR e=T TO 15
9020 READ n$
9040 FOR e=0 TO T
9050 RERO e:1 POKe USR e$=e, e
9060 NEXT n:1 NEXT =
9070 DATA 'e',160,192,32,63,248,251,63,31
9080 DATA 'b',34,116,148,60,190,68,240,0
9090 DATA 'c',129,129,145,219,219,165,129,123
9100 DATA 'd',127,65,127,45,127,45,127,45
9110 DATA 'e',254,54,56,56,56,16,0,0
9120 DATA 'f',36,56,56,248,56,40,36,98
9130 DATA 'g',8,9,28,56,62,56,40,98
9140 DATA 'h',136,73,42,164,124,42,73,72
9150 DATA 'i',26,36,66,255,66,56,26,0
9160 DATA 'j',0,0,0,1,3,7,15,31
9170 DATA 'k',0,6,9,145,225,224,244,232
9180 DATA 'l',37,15,22,35,69,172,48,0
9190 DATA 'm',184,112,224,192,218,0,0,0
9200 DATA 'n',24,60,110,251,255,110,40,24
9210 DATA 'o',93,127,127,127,93,73,93,85
9800 INK 6
9900 FOR e=0 TO 31:1 PRINT AT 21,e:'E':1 NEXT e
9910 FOR n=0 TO 31 STEP 2:1 PRINT AT 20,e:'E':1 NEXT e
9920 FOR e=0 TO 31 STEP 4:1 PRINT AT 19,n:'E':1 NEXT n:1 RETURN
9950 INK 2
9951 FOR e=0 TO 31 STEP 4:1 PRINT AT 19,e:'E':1 BEEP .01,e:1 NEXT e
9953 FOR e=0 TO 31 STEP 2:1 PRINT AT 20,e:'E':1 BEEP .02,e:1 NEXT n
9955 INK 2: FOR e=0 TO 31:1 PRINT AT 21,e:'E':1 BEEP .01,e:1 NEXT e:1 FOR f=0 TO 200:1 GO TO 1520
9960 INK e: PAPER 0: BORDER 0: CLS:1 PRINT BRIGHT 11"

```



```

9385 PRINT ' INK T: BRIGNT II'OU eideel i kortallummet De en ef Joldene lois
versiet: oner , De eel De en ef de menne ovel: veenhe: keeklees. Det ei helt ek
fili: De du ken ee evel ef etreinel. Ovel kee du beere ee den lode dveler
eine "BIVAL" , de keende oieeler "TRATUM" ,
9370 PRINT BRIGHT II "Piudelele komer del ef fremed iumskib evende eed ovel
ekesleene du eene i kee hen tii kortallkeekse fiil eet f0iste ekib ei e
medele eel byde eel und eel eel eel eel eel eel eel eel eel eel eel eel eel eel
9375 PRINT ' FLASH II'TRYK EN TAST': PAUSE 0
9380 CLS I PRINT 'Styid del eiekleie eed f0ieende teete: '
9382 PRINT 'NED:M' QP:M'
9384 PRINT 'VENSTRE:Z' HOJRE:X'
9386 PRINT 'SKYD:L'
9388 PRINT 'FLERE TASTER KAN HOLDES MEDE SANTTGT F.EKS. 'M' OG 'Z'I'
9390 PRINT 'MUSK , AT NAAR MODERSKTEBT KOMMER (NAAR DU HAR 12000 POINTS),SAA SKAL
L DET RAMME OVERST 'II'
9392 PRINT 'DII LASER SKYDER SAA HURT IGT AT DU IKKE NAH HAA AT SE SKUOET.MEN DU
KAN TYDEL IGT SE EFEKTEN HVISDU RAMMER'
9394 PRINT ' FLASH II'TRYK EN TAST': PAUSE 0: GO TO 8

```

LINE WRITER

■ I programmet LINE WRITER kan du med tekstbehandlingsprogrammet Vizawrite få din MPS 802 printer til at skrive i den linjeafstand, du ønsker. Indtast programmet og save det. Ved opstart spørg programmet om linjeafstanden, hvor du kan vælge fra 1 til 127.

Efter dette skriver computeren et lille eksempel ud på printeren, så du kan se om afstanden er rigtig.

Endelig bliver du spurgt, om du vil lade Vizawrite eller stoppe. Hvis du vælger Vizawrite, får du i programmet den ønskede linjeafstand. □

Peter Anker Jakobsen

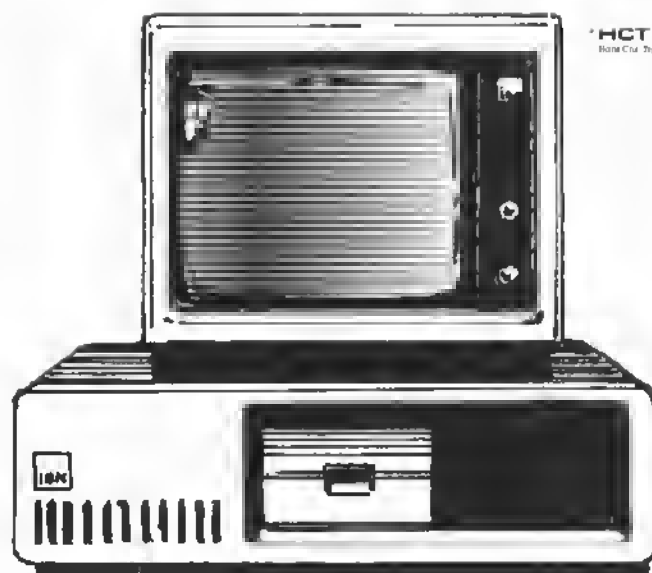
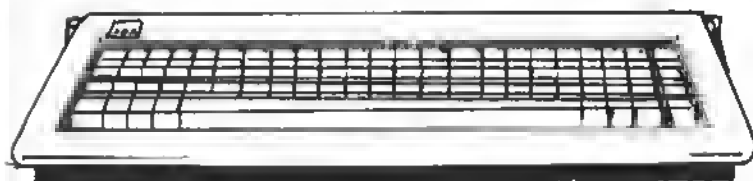


```
100 PRINT"J"
110 PRINT"      COMMODORE MPS 802 MATRIX PRINTER"
120 PRINT"      LINJEAFASTANSPROGRAMMERING"
130 INPUT" Indtast AFSTANDSTAL (1-127) ";AF
135 IF AF<1 OR AF>127 THEN 130
140 OPEN 6,4:OPEN 1,4
150 PRINT#6,CHR$(AF)
160 PRINT#1,"DETTE ER LINJEAFASTAND"AF
170 PRINT#1,"DETTE ER LINJEAFASTAND"AF
180 INPUT" Indtast ER AFSTANDEN OK ";S$
190 IF S$="N" THEN CLOSE6:CLOSE1:GOTO130
200 IF S$<>"J" THEN 180
210 INPUT" Indtast LOAD VIZAWRITE ";S$
220 IF S$="N" THEN SYS64738
230 IF S$<>"J" THEN 210
240 PRINT" SKIFT DISKETTE & TRYK RETURN"
250 GET #1:IF#1<0 THEN 250
260 LOAD"VIZAWRITE 64",8,1:NEW
```

IBM Sortering

Programmet er selvforklarende

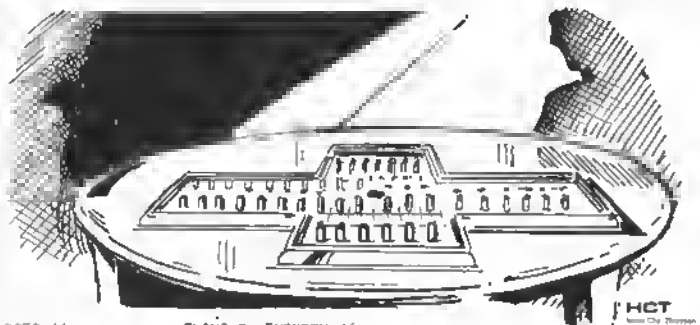
Kurt Friis Hansen



```
'Shell sort rutine
60000 ELEMENT_AFSTAND%=2*INT(LDG(ELEMENT_ANTAL%)/LDG(2))-1
60010 '
60020 WHILE ELEMENT_AFSTAND%>0
60030   FOR TAE1LER1%=1 TO ELEMENT_ANTAL%-ELEMENT_AFSTAND%
60040     FOR TAE1LER2%=TAE1LER1% TO 1 STEP - ELEMENT_AFSTAND%
60050       IF NOEGLER$(TAE1LER2%)>NOEGLER$(TAE1LER2%+ELEMENT_AFSTAND%)
        THEN SWAP NOEGLER$(TAE1LER2%),NOEGLER$(TAE1LER2%+ELEMENT_AFSTAND%)
        ELSE TAE1LER2%=0
60070     NEXT
60080   NEXT
60090   ELEMENT_AFSTAND%=ELEMENT_AFSTAND%\2
60100 WEND                                     :'Heltaledivision
```

Elementafastanden har betydning for, hvor effektivt (hurtigt) sorteringen foregår. Hvis sorteringen startes med en ELEMENT_AFSTAND% på mellem ELEMENT_ANTAL% og ELEMENT_ANTAL%/2, og startværdien vælges således, at alle efterfølgende værdier er ulige, opnås det bedste resultat. Denne tilpasning sker i linje 60000. Er der f.eks. tale om 120 elementer, bliver første værdi for ELEMENT_AFSTAND% lig med 63, og de efterfølgende værdier bliver 31, 15, 7, 3 og 1.

Solitaire



```

0030 //-----PROGRAMMER: CLAUD B. THOMSEN-----//
0060 PRINT CHR$121
0070 DIM t17,71,sp1:is OF 1,c: OF 121,d: OF 121,inst OF 1
0080 PRINT AT111,11:"** SOLITAIRE **"
0090 PRINT AT150,101:"*****"
0100 PRINT AT150,111:"** CT SOFTWARE **"
0110 PRINT AT150,121:"** PRESENTEREA **"
0120 PRINT AT150,131:"** SOLITAIRE **"
0130 PRINT AT150,141:"*****"
0140 PRINT AT11,31:" 1 2 3 4 5 6 7"
0150 PRINT
0160 PRINT "1" 1 1 1 1 1
0170 PRINT
0180 PRINT "2" 1 1 1 1 1
0190 PRINT
0200 PRINT "3" 1 1 1 1 1
0210 PRINT
0220 PRINT "4" 1 1 1 1 1
0230 PRINT
0240 PRINT "5" 1 1 1 1 1
0250 PRINT
0260 PRINT "6" 1 1 1 1 1
0270 PRINT
0280 PRINT "7" 1 1 1 1 1
0290 EXEC foreporgelse
0300 //-----//
0310 PROC svarspil
0320 REPEAT
0330 PRINT AT145,221:CHR$1301
0340 INPUT AT11,221,"VIL DU SPILLE SA SKRIV J, ELLERS SA SKRIV N "1 sp1:
0350 UNTIL sp1: IN "J,N" AND LEN(sp1:)=10
0370 IF sp1: IN "J," THEN EXEC void:
0380 IF sp1: IN "N," THEN STOP
0390 ENDPROC svarspil
0400 //-----//
0410 PROC void:
0420 p:=0
0430 r:=0
0440 REPEAT
0450 t:=r+1
0460 FOR i:=1 TO 7 DO
0470 IF t11 AND t12 AND t16 AND t17 THEN
0480 t1r,41:=5
0490 ENOIF
0500 IF t11 AND t12 AND t16 AND t17 THEN
0510 t1r,41:=5
0520 ELSE
0530 IF t1r,41:=5 THEN t1r,41:=5
0540 ENOIF
0550 NEXT i
0560 UNTIL r=7
0570 t14,41:=0
0580 EXEC b1st
0590 ENDPROC void:
0600 //-----//
0610 PROC brst
0620 PRINT CHR$121
0630 PRINT " ** SOLITAIRE **"
0640 n:=0
0650 PRINT " 1 2 3 4 5 6 7 "
0660 REPEAT
0670 x:=x+1
0680 PRINT AT18,x*2+31;x:AT143,x*2+31;x
0690 FOR y:=1 TO 7 DO
0700 IF t1x,y1110 AND t1x,y1115 THEN
0710 PRINT AT19,y*4,x*2+31:" "
0720 ENOIF
0730 IF t1x,y1110 AND t1x,y1115 THEN
0740 PRINT AT19,y*4,x*2+31:" "
0750 ENOIF
0760 IF t1x,y1115 AND t1x,y1115 THEN
0770 PRINT AT19,y*4,x*2+31:" "
0780 ENOIF
0790 NEXT y
0800 UNTIL x=7
0810 PRINT
0820 PRINT " 1 2 3 4 5 6 7 "
0830 EXEC mov
0840 EXEC flyt
0850 ENDPROC brst
0860 //-----//
0870 PROC flyt
0880 REPEAT
0890 PRINT AT110,221:CHR$1301
0900 INPUT AT11,221,"Flyt fra "1 c:
0910 IF c="" THEN EXEC flyt
0920 IF c IN "S" THEN EXEC svarspil
0930 IF LEN(c)=11 THEN EXEC flyt
0940 IF c:1111CHR$1491 OR c:1111CHR$1551 THEN EXEC flyt
0950 IF c:1211CHR$1491 OR c:1211CHR$1551 THEN EXEC flyt
0960 INPUT AT113,221,"t1 "1 d:
0970 IF d="" THEN EXEC flyt
0980 IF LEN(d)=11 THEN EXEC flyt
0990 IF d IN "S" THEN EXEC svarspil
1000 IF d:1111CHR$1491 OR d:1111CHR$1551 THEN EXEC flyt
1010 IF d:1211CHR$1491 OR d:1211CHR$1551 THEN EXEC flyt
1020 PRINT AT11,221:"Flyt fra "1 c:1111," "1 d:1111," "1 d:1211
1030 IF VAL(c:11111111) OR VAL(d:11111111) THEN EXEC flyt
1040 IF VAL(c:11111111) OR VAL(d:11111111) THEN EXEC flyt
1050 IF VAL(c:11111111) OR VAL(d:11111111) THEN EXEC flyt
1060 IF VAL(c:11111111) OR VAL(d:11111111) THEN EXEC flyt

```



•Solitaire• er et meget gammelt bræddespil, som stadig er populært i vide kredse. Denne version af solitaire kører i Comal 80 på en Piccolo computer. Maskinen simulerer bræddet, hvor der er 33 huller med små »pinde« i hver med undtagelse af den midlersle. Del gælder om at flytte og lerne pilene efter bestemte regler, indtil der kun er én til-

bage, som så til gengæld skal være placeret i midten. Programmet er sådan selvforklarende, men læg for en sikkerheds skyld mærke til vores eksempel på spilløsning. Bræddets udlommning ligger i linierne 150 til 290. I linierne 770, 1250 og 1270 kan man i stedet for to mellemrum danne et mellemrum og et 0 i print-sætningen (*0*).

Claus Ø. Thomsen

```

1070 ei=VAL(c:111111)
1080 fi=VAL(c:121111)
1090 gi=VAL(d:111111)
1100 hi=VAL(d:121111)
1110 IF ei AND fi THEN EXEC flyt
1120 IF fi AND gi THEN EXEC flyt
1130 IF gi AND hi THEN EXEC flyt
1140 IF ei AND gi THEN EXEC flyt
1150 si=INT(ABS(111111/211))
1160 ji=INT(ABS(111111/211))
1170 IF t11,1115 THEN EXEC flyt
1180 EXEC tegn
1190 UNTIL q=31
1200 EXEC endgame
1210 ENDPROC flyt
1220 //-----//
1230 PROC tegn
1240 p:=p+1
1250 PRINT AT19,r*4,s*2+31:" "
1260 t1g,r1:=0
1270 PRINT AT19,s*4,s*2+31:" "
1280 t11,j1:=0
1290 PRINT AT19,s*4,g*2+31:" "
1300 t1g,j1:=5
1310 PRINT AT155,111;q
1320 PRINT AT163,201;c:1111;AT165,201;c:1211
1330 PRINT AT171,201;d:1111;AT173,201;d:1211
1340 ENDPROC tegn
1350 //-----//
1360 PROC hurra
1370 a:=0
1380 REPEAT
1390 PRINT CHR$171
1400 FOR w:=1 TO 250 DO
1410 NEXT s
1420 a:=a+1
1430 UNTIL s=5
1440 EXEC t11lykke
1450 ENDPROC hurra
1460 //-----//
1470 PROC mov
1480 PRINT AT150,111:"FLYT="1p
1490 PRINT AT150,201:"SIDSTE TRÆK: 0,0 TIL 0,0"
1500 ENDPROC mov
1510 //-----//
1520 PROC endgame
1530 IF t14,4115 THEN EXEC svarspil
1540 EXEC hurra
1550 ENDPROC endgame
1560 //-----//
1570 PROC instrucs
1580 PRINT CHR$121
1590 PRINT AT120,11:"*****"
1600 PRINT AT120,21:" "
1610 PRINT AT120,31:"** SOLITAIRE **"
1620 PRINT AT120,41:" "
1630 PRINT AT120,51:"*****"
1640 PRINT "Du skal flytte pindene, indtil der kun er en i midten."
1650 PRINT "For at flytte en pind skal du skrive dens koordinater."
1660 PRINT "Det gør du ved, at skrive de to tal hvor den skal"
1670 PRINT "flyttes fra. Derefter skrives du tallene, til der hvor"
1680 PRINT "den skal flyttes til."
1690 PRINT
1700 PRINT "DU SKAL IKKE SKRIVE TALLENE MED KONNA NELLE DEN,...."
1710 PRINT "TALLENE SKAL LIGGE MELLEM 11 OG 77."
1720 PRINT "PINDENE SKAL FLYTTES VED AT HOPPE OVER EN AIND,"
1730 PRINT "TIL ET HUL."
1740 PRINT "DU KAN STOPPE SPILLET MED S."
1750 PRINT "DU SKAL SKRIVE DET LODRETTE TAL FØRST, DEREFTER DET VANDRETTE."
1760 EXEC svarspil
1770 EXEC void:
1780 ENDPROC instrucs
1790 //-----//
1800 PROC foreporgelse
1810 REPEAT
1820 PRINT AT131,451:CHR$1301
1830 INPUT AT11,221,"VIL DU HAVE INSTRUKTIONER IJ/N) "1 inst
1840 UNTIL inst IN "J,N" AND LEN(inst)=10
1850 IF inst IN "J," THEN EXEC instrucs
1860 EXEC void:
1870 ENDPROC foreporgelse
1880 //-----//
1890 PROC t11lykke
1900 PRINT CHR$121
1910 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1920 PRINT "X"
1930 PRINT "X TTTT 111 L L Y Y K K K K EEEEE X"
1940 PRINT "X T I L L Y Y K K K K E X"
1950 PRINT "X T I L L Y Y K K K K EEE X"
1960 PRINT "X T I L L Y Y K K K K E X"
1970 PRINT "X T 111 LLL LLL Y K K K K EEEEE X"
1980 PRINT "X"
1990 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
2000 EXEC svarspil
2010 ENDPROC t11lykke
2020 //-----//

```

Her er en løsning til SOLITAIRE

```

1. Flyt fra 12,41 til 14,41
2. Flyt fra 13,61 til 13,41
3. Flyt fra 11,51 til 13,31
4. Flyt fra 14,51 til 12,51
5. Flyt fra 11,31 til 11,51
6. Flyt fra 11,51 til 13,31
7. Flyt fra 16,31 til 14,31
8. Flyt fra 15,71 til 13,51
9. Flyt fra 13,41 til 15,61
10. Flyt fra 13,71 til 13,51
11. Flyt fra 15,71 til 15,51
12. Flyt fra 15,21 til 15,41
13. Flyt fra 17,31 til 15,31
14. Flyt fra 14,31 til 16,31
15. Flyt fra 17,51 til 17,31
16. Flyt fra 17,31 til 15,31
17. Flyt fra 12,31 til 14,31
18. Flyt fra 13,11 til 13,31
19. Flyt fra 13,41 til 13,21
20. Flyt fra 15,11 til 13,11
21. Flyt fra 13,11 til 13,31
22. Flyt fra 15,41 til 13,41
23. Flyt fra 13,41 til 13,21
24. Flyt fra 13,21 til 15,21
25. Flyt fra 15,21 til 13,41
26. Flyt fra 15,41 til 15,61
27. Flyt fra 14,61 til 14,41
28. Flyt fra 14,31 til 14,51
29. Flyt fra 13,51 til 15,51
30. Flyt fra 15,61 til 13,41
31. Flyt fra 16,41 til 14,41

```


Easy Data



1. DEL

```
0 PRINT "NEW
1 PRINT "OPF 44,15:PF 16#256,0:NEW
2 PRINT "MOD:ADR:CHR$(34), 'KARTO':CHR$(34);".
3 PRINT "MOD:ADR:CHR$(34), 'KARTO':CHR$(34);".
4 PRINT "MOD:ADR:CHR$(34), 'KARTO':CHR$(34);".
50 POKE 198,4 POKE 631,13
60 POKE 632,13
65 POKE 633,13
70 POKE 634,13
80 END
100 PRINT "J
105 SAVE "EASY DATA 64".
107 PRINT
110 OPEN "15,0:15
120 GET#15,ADR:PRINT#15: IF ADR<>CHR$(13) THEN 120
122 PRINT
130 CLOSE 15
1000 REM SAVE ODT0 100
```

2. DEL

```
0 OPEN "15,0:15,"I":CLOSE 15:GOSUB 61000:REM DANSKE TEGN (A00)
1 REM *****
2 REM + EASY DATA 64 & 1541 (C) M.B.-T.H.R. +
3 REM *****
7 POKE550,120
10 D=0
90 DIMN$(1500),A$(1500),P$(1500),T$(1500),D$(1500)
100 POKE53280,0 POKE53281,0 PRINT "J
110 PRINT "J
120 PRINT "J EASY DATA 64 & 1541 (C) M.B.-T.H.R.
130 PRINT "J
150 PRINT "J I J HVE DATA"
160 PRINT "J 2 J SØGNING-RET I DATA
170 PRINT "J 3 J SLET DATA"
180 PRINT "J 4 J SAVE DATA"
190 PRINT "J 5 J LOAD DATA"
221 PRINT "J 6 J UDSKIFT AF ADRESSE LISTE"
230 GET#
240 IFX$="1"THEN1000
250 IFX$="4"THEN2000
260 IFX$="5"THEN3000
280 IFX$="2"THEN5000
300 IFX$="3"THEN 9000
310 IFX$="6"THEN 47000
320 GOTO230
1000 REM ** NVE DATAER I KARTOTEK **
1005 GOSUB 60000
1006 PRINT "J *****
1007 PRINT "J *****
1008 PRINT "J *****
1009 PRINT "J *****
1010 N$(0)="":INPUT "*****":N$(0)=LEN(N$):IFN$(0)=""THENN$(0)="-"
1020 A$(0)="":INPUT "*****":A$(0)=LEN(A$):IFN$(0)=""THENN$(0)="-"
1030 P$(0)="":INPUT "*****":P$(0)=LEN(P$):IFN$(0)=""THENN$(0)="-"
1040 T$(0)="":INPUT "*****":T$(0)=LEN(T$):IFN$(0)=""THENN$(0)="-"
1050 D$(0)="":INPUT "*****":D$(0)=LEN(D$):IFN$(0)=""THENN$(0)="-"
1060 PRINT "***** ER DATA I ORDEN (J/N) "
1070 GET# IFX$="N"THEN1005
1080 IFX$<>"J"THEN1070
1085 D=D+1:L$="****" N$(D)=L$:A$(D)=L$:P$(D)=L$:T$(D)=L$:D$(D)=L$
1090 GOTO 100
2000 REM ** SAVE DATA PA DISKETTE **
2001 PRINT "J *****
2002 PRINT "J *****
2003 OPEN "15,0:15,"I":CLOSE15
2007 INPUT "*****" FILENS NAVN :I$=Q$ IF Q$="" THEN GOTO 100
2008 V$="K/="+Q$+",S,W":OPEN2,8,2,V$
2009 FOR X=0 TO D+1
2010 PRINT#2,N$(X):PRINT#2,A$(X):PRINT#2,P$(X):PRINT#2,T$(X):PRINT#2,D$(X)
2020 NEXT X
2030 CLOSE 2
2040 GOTO 100
3000 REM ** LOAD DATA PA DISKETTE **
3001 PRINT "J *****
3002 PRINT "J *****
3003 OPEN "15,0:15,"I":CLOSE15
3004 INPUT "*****" FILENS NAVN :I$=Q$ IF Q$="" THEN GOTO 100
3007 V$="K/="+Q$+",S,R"
3009 D=I:OPEN2,8,2,V$
3010 INPUT#2,N$(D)
3011 INPUT#2,A$(D):INPUT#2,P$(D):INPUT#2,T$(D):INPUT#2,D$(D)
3020 IF N$(D)="" THEN CLOSE 2:GOTO 100
3030 D=D+1:GOTO 3010
4000 REM ** RET DATAER I KARTOTEK **
4001 PRINT "*****
4005 GOSUB 60000
4007 PRINT "J *****
4008 PRINT "J *****
4009 GOSUB 55000
4010 INPUT "*****":N$(0)
4020 INPUT "*****":A$(0)
4030 INPUT "*****":P$(0)
4040 INPUT "*****":T$(0)
4050 INPUT "*****":D$(0)
4060 PRINT "***** ER DATA I ORDEN (J/N) "
4070 GET# IFX$="N"THEN4005
4080 IFX$<>"J"THEN4070
4090 GOTO 100
4120 GOTO5000
5000 REM ** SØ I KARTOTEK **
5001 GOSUB 60000
5007 PRINT "J *****
5008 PRINT "J *****
```

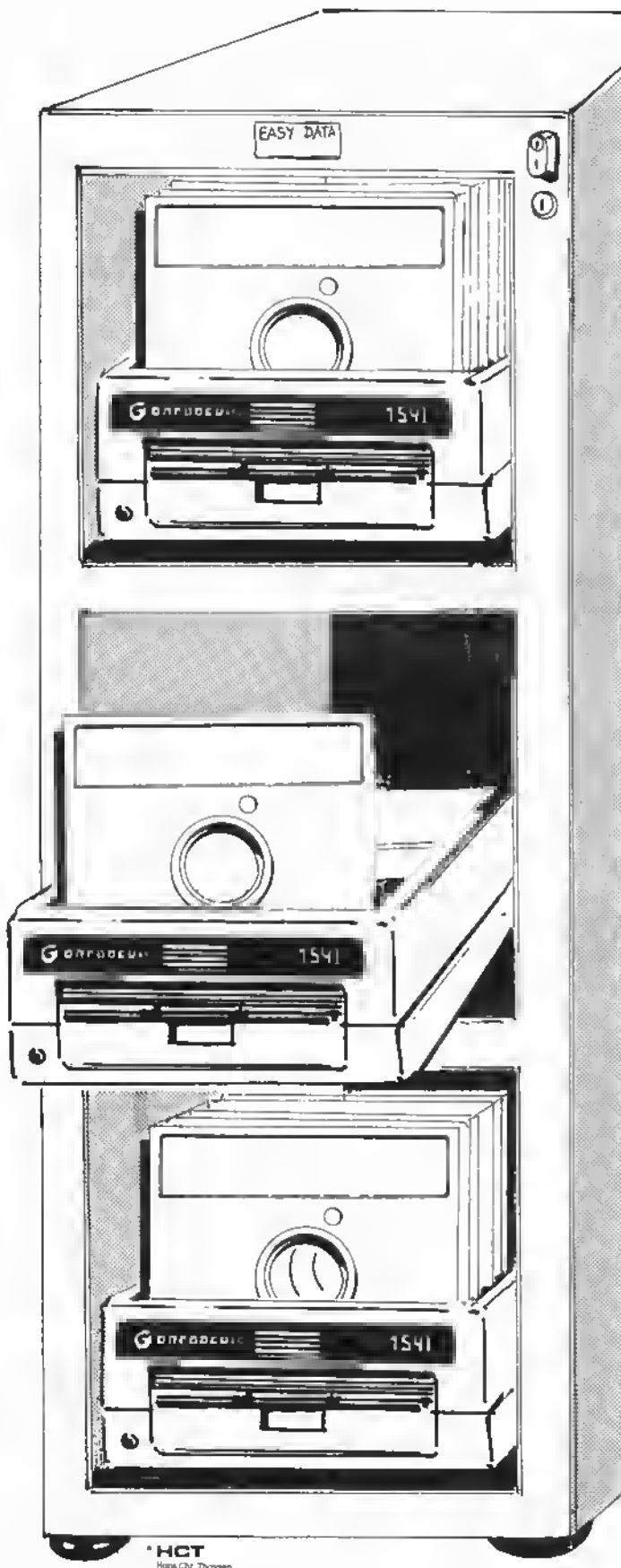
■ I dette databaseprogram kan du indlægge op til 1500 navne og adresser på folk. Du kan også placere personlige data på hver enkelt og søge på alle kriterier med undtagelse af de personlige data. Dem har du for dig selv. Programmet er opdelt i 2 blokke og virker kun på diskette. Indtast del 1, og save

den med GOTO 100. Indtast nu del 2, og save med GOTO 62000.

Programmet fylder ca. 10 K og kan anvendes med MPS 801, 802 og flere andre printere. I programmet er også indbygget dansk karaktersæt. □

Martin Bøjstrup
Torben H. Rasmussen

```
5010 PRINT "***** FI J SØ PA NAVN J F5 J SØ PA BV"
5020 PRINT "J F3 J SØ PA ADRESSE J F7 J SØ PA TLF. "
5070 GET#
5080 IFX$="1"THEN1000:REM SØ PA NAVN
5090 IFX$="4"THEN2000:REM SØ PA ADRESSE
5100 IFX$="5"THEN3000:REM SØ PA BV
5110 IFX$="2"THEN4000:REM SØ PA TLF.
5120 GOTO5070
7000 PRINT
7001 PRINT
7002 PRINT
7010 PRINT "J DATA CATALOG
7020 FORN=1 TO 16:
7030 PRINT "J *****
7040 NEXT
7050 PRINT "J *****
7499 RETURN
9000 REM ** SLET I KARTOTEK **
9001 PRINT "*****
9005 GOSUB 60000
9007 PRINT "J *****
9008 PRINT "J *****
9010 PRINT "***** INDTAST NOGET AF NAVNET PA DEN DATA"
9012 PRINT "J DER SKAL SLETTES. "
9015 INPUT "*****":N$=LEN(N$):IF N$="" THEN 100
9020 FOR G=1 TO D:IFLEFT$(N$(G),N)=N$THEN GOSUB 9040
9030 NEXTG
9035 GOTO 100
9040 GOSUB 60000:GOSUB 55000
9041 PRINT "***** VAR DET DEN DER SKAL SLETTES (J/N) "
9042 E$="":GET# IF E$="N"THENRETURN
9043 IF E$="J"THEN9045
9044 GOTO 9042
9045 N$(0)="":A$(0)="":P$(0)="":T$(0)="":D$(0)="
9050 GOTO 100
10000 PRINT "*****
10010 INPUT "*****":N$=LEN(N$):IFN$=""THEN100
10020 FOR G=1 TO D:IFLEFT$(N$(G),N)=N$THEN GOSUB10040
10030 NEXTG
10035 GOTO 100
10040 GOSUB 60000:GOSUB 55000
10041 PRINT "***** VAR DET DEN UD SØGEDE (J/N) "
10042 E$="":GET# IF E$="N"THENRETURN
10043 IF E$="J"THEN10045
10044 GOTO 10042
10045 PRINT "***** SKAL DISSE DATA RETTES (J/N) "
10046 GET# IFX$="N"THEN10050
10047 IFX$="J"THEN GOSUB4000 GOTO11150
10048 GOTO 10046
10050 PRINT "***** VIL DU HAVE DEN UD PA PRINTEREN (J/N) "
10055 GET Z$ IF Z$="N" THENGOTO11150
10060 IF Z$="J" THEN GOTO 46000
10065 GOTO 10055
11150 IF E$="J" THEN 100
11151 GOTO 45000
20000 PRINT "*****
20010 INPUT "*****":A$=LEN(A$):IF A$=""THEN100
20020 FOR G=1 TO D:IFLEFT$(A$(G),N)=A$THEN GOSUB20040
20030 NEXTG
20035 GOTO 100
20040 GOSUB 60000:GOSUB 55000
20041 PRINT "***** VAR DET DEN UD SØGEDE (J/N) "
20042 E$="":GET# IF E$="N"THENRETURN
20043 IF E$="J"THEN20045
20044 GOTO 20042
20045 PRINT "***** SKAL DISSE DATA RETTES (J/N) "
20046 GET# IFX$="N"THEN20050
20047 IFX$="J"THEN GOSUB4000 GOTO11150
20048 GOTO 20046
20050 PRINT "***** VIL DU HAVE DEN UD PA PRINTEREN (J/N) "
20055 GET Z$ IF Z$="N" THENGOTO11150
20060 IF Z$="J" THEN GOTO 46000
20065 GOTO 20055
21150 IF E$="J" THEN 100
21151 GOTO 45000
30000 PRINT "*****
30010 INPUT "*****":P$=LEN(P$):IF P$=""THEN100
30020 FOR G=1 TO D:IFLEFT$(P$(G),N)=P$THEN GOSUB30040
30030 NEXTG
30035 GOTO 100
30040 GOSUB 60000:GOSUB 55000
30041 PRINT "***** VAR DET DEN UD SØGEDE (J/N) "
```



HCT
Hans Chr. Thorsen

```

30042 E$="" GET$ IF E$="N" THEN RETURN
30043 IF E$="J" THEN 30045
30044 GOTO 30042
30045 PRINT "SKAL DISSE DATA PETTES (J/N) "
30046 GET$ IF$="N" THEN 30050
30047 IF$="J" THEN GOSUB 4000 GOTO 11150
30048 GOTO 30046
30050 PRINT "VIL DU HAVE DEN UD PA PRINTEREN (J/N) "
30055 GET Z$ IF Z$="N" THEN GOTO 11150
30060 IF Z$="J" THEN GOTO 40000
30065 GOTO 30055
31150 IF E$="J" THEN 100
31151 GOTO 45000
40000 PRINT "J"
40010 INPUT "T$ H=LEN(T$) IFT$=" THEN 100
40020 FOR Q=1 TO D IF LEFT$(T$(Q),N)=T$ THEN GOSUB 30040
40030 NEXT Q
40036 GOTO 100
40040 GOSUB 50000 GOSUB 55000
40041 PRINT "VAP IET IEN UD SOGEDE (J/N) "
40042 E$="" GET$ IF E$="N" THEN RETURN
40043 IF E$="J" THEN 40045
40044 GOTO 40042
40045 PRINT "SKAL DISSE DATA PETTES (J/N) "
40046 GET$ IF$="N" THEN 40050
40047 IF$="J" THEN GOSUB 4000 GOTO 11150
40048 GOTO 10046
40050 PRINT "VIL DU HAVE DEN UD PA PRINTEREN (J/N) "
40055 GET Z$ IF Z$="N" THEN GOTO 11150
40060 IF Z$="J" THEN GOTO 40000
40065 GOTO 40055
41150 IF E$="J" THEN 100
41151 GOTO 45000
44000 IF Z$="J" THEN GOTO 40000
45000 PRINT "J"
45005 RETURN
46000 OPEN 4,4
46010 SAS=CHR$(15)
46020 PRINT#4,SAS,N$(G)," ",A$(G)," ",P$(G)," TLF.",T$(G)
46030 PRINT#4
46040 CLOSE 4
46050 GOTO 100
47000 OPEN 4,4
47010 SAS=CHR$(15):SOS=CHR$(14)
47011 PRINT#4,SOS,"EASY DTP 64 & 1541 ADRESSE UDSKIPPT"
47012 PRINT#4,SOS," "
47015 FOR B=1 TO D-1
47050 IF N$(B)="" THEN PRINT#4,SAS,N$(B)," ",A$(B)," ",P$(B)," TLF.",T$(B)
47060 NEXT B PRINT#4 CLOSE 4
47070 GOTO 100
55000 REM
55010 PRINT "N$(G)"
55020 PRINT "A$(G)"
55030 PRINT "P$(G)"
55040 PRINT "T$(G)"
55050 PRINT "D$(G)"
55060 RETURN
60000 PRINT "J"
60010 PRINT "X"
60020 PRINT " "
60025 PRINT " "
60030 PRINT "NAVN"
60040 PRINT " "
60050 PRINT "ADRESSE"
60060 PRINT " "
60070 PRINT "BY"
60080 PRINT " "
60090 PRINT "TLF."
60100 PRINT " "
60110 PRINT "DATA"
60120 PRINT " "
60130 PRINT " "
60140 PRINT " "
60150 PRINT " "
60160 PRINT " "
60170 PRINT " "
60180 PRINT " "
60200 RETURN
61000 FOR T=0 TO 54:READ A:POKE 49152+T,A:NEXT T:SYS 49152
61010 FOR R=0 TO 23:READ C:POKE 2264+R,C:POKE 3200+R,255-C:NEXT R
61030 RETURN
61040 DATA 120,169,0,133,251,133,253,160,169,208,133,252,169,0
61050 DATA 133,254,170,165,1,41,251,133,1,177,251,145,253,200
61060 DATA 200,249,230,252,230,254,202,200,242,165,1,9,4,133,1
61070 DATA 173,24,200,41,240,9,2,141,24,200,00,96
61080 REM DATA FOR DE DANSKE TEGN (A$A)
61090 DATA 62,120,216,254,216,216,222,0
61100 DATA 6,124,206,222,245,230,124,192
61110 DATA 24,0,60,102,126,102,102,0
62000 REM SAVE PROGRAMET
62005 PRINT "J"
62010 SAVE "KPR10",8
62015 PRINT
62020 OPEN 15,0,15
62030 GET#15,A$:PRINT#15; IF A$<CHR$(13) THEN 62030
62040 CLOSE 15:END
63000 OPEN 15,0,0,"I":CLOSE 15
63001 OPEN 15,0,0,"$0 K/*" PRINT " " W=0
63010 FOR N=0 TO 30 GET#15,A$ NEXT
63020 GET#15,A$,Z$
63030 GET#15,A$,B$
63040 GET#15,A$,B$
63050 C=0
63060 IF A$<"" THEN C=ASC(A$)
63070 IF B$<"" THEN C=C+ASC(B$)*256
63090 GET#15,B$ IF ST<0 THEN 63200
63100 IF B$<CHR$(34) THEN 63090
63101 IF W<0 THEN PRINT " "
63102 IF W=0 THEN PRINT " "
63103 IF W<0 THEN PRINT " "
63104 IF W=0 THEN PRINT " "
63105 IF W=16 THEN GOTO 63200
63109 GET#15,A$ GET#15,A$
63110 GET#15,B$ IF B$<CHR$(34) THEN PRINT#15, GOTO 63110
63120 GET#15,B$ IF B$<CHR$(32) THEN 63120
63140 C$=C$+B$ GET#15,B$ IF B$<"" THEN 63140
63150 PRINT " ":W=W+1
63170 IF ST=0 THEN 63030
63200 CLOSE 15 RETURN

```

Razzia

Racerbiler og pac-mænd er særdeles populære som computerspil, men Razzia er hverken ost eller biler i gængs forstand. Det er en helt ny kombination.

Du skal styre en lille racerbil rundt i en labyrint med en rasende fart, samtidig med at du konstant risikerer at støde ind i den anden bil (pas på, den kører som en brækket arm). Turen koster buler, mens flagene giver points. Når alle flag er samlet (og det skal gå stærkt, for du er ikke alene), kommer et lille skilt frem med teksten "WAY OUT". Del gælder nu om at nå frem til skiltet, inden det forsvinder, for at dukke op et andet sted på banen – stadig uden at ramle ind i den anden bil... Lyder det svært? – del er det!

Der er mange forskellige bane-er at komme igennem. Inden der uddeles bonus. På hver bane er der forskellige ting at samle, og flere points at tjene. Racerbilen styres med kun to knapper, en knap vil få bilen til at dreje til højre ved næste hjørne, og en knap vil få den til at dreje til venstre. 1, 2, 3, 4, 5 drejer til venstre og 6, 7, 8, 9, 0 drejer til højre. Del er på den måde muligt at bruge joysticks som bruger piletasterne, samtidig er det også muligt at bruge joysticks af Kempston-typen. Der er fire sværhedsgrader: LEARNER er den letteste, EASY og HARD er sværere og GRAND PRIX er meget svær. På nederste linie vises under hele spillet den aktuelle score, antal liv der er tilbage, det niveau der spilles på (level) samt den hidtil højeste score (high-score).

Indtastning:

programmet består af to dele, et kort BASIC-program på fem linier og ca. 5K maskinkode. Det smarteste er at taste maskinkoden ind først, og dernæst de fem linier BASIC, efter denne opskrift.

1) Tast CLEAR 27499 ENTER

Det sikrer, at der er plads til maskinkoden, og at den ikke slettes ved et uheld, hvis der lastes for meget BASIC ind eller lign.

2) Indtast en decimal-loader som vist, således at maskinkoden kan lastes direkte ind. Det lille program sørger for at pøse de 4875 tal ind i computerens RAM-lager for adresse 27500 til adresse 32375. For hver 10 bytes maskinkode, er der udskrevet et checksum, som skal passe med den der udskrives i loader-programmet.

3) Når hele maskinkodedelen er tastet ind og fundet loden, kan decimal-loaderen slettes med NEW. Det er ikke farligt at bruge NEW her, da maskinkoden er beskyttet over RAMTOP efter CLEAR-kommandoen.

4) Indtast nu de fem linier BASIC og skriv RUN 100 ENTER. Programmet bliver nu savel på bånd i to dele, først den korte stump BASIC med navnet "RAZZIA" og dernæst den lange del maskinkode med navnet "WAIT".

Hvis alt er tastet korrekt ind skulle programmet nu virke som beskrevet, men det er desværre ret sandsynligt at du har begået mindst en fejl i de omkring 8000 indtastninger, og den ene fejl kan være nok til at programmet ikke vil starte. Vær derfor meget omhyggelig med at lase checksummerne.

Skulle det være nødvendigt at save maskinkoden, inden den er tastet ind, kan det gøres med SAVE "maskinkode" CODE 27500.4875 ENTER. Det kan loades igen med CLEAR 27499 ENTER LOAD " " CODE ENTER.

Vi kan forsikre at den lid det tager, at lase programmet ind langt overskygges af den lid der kan bruges på at spille det.

Rolf V. Østergaard

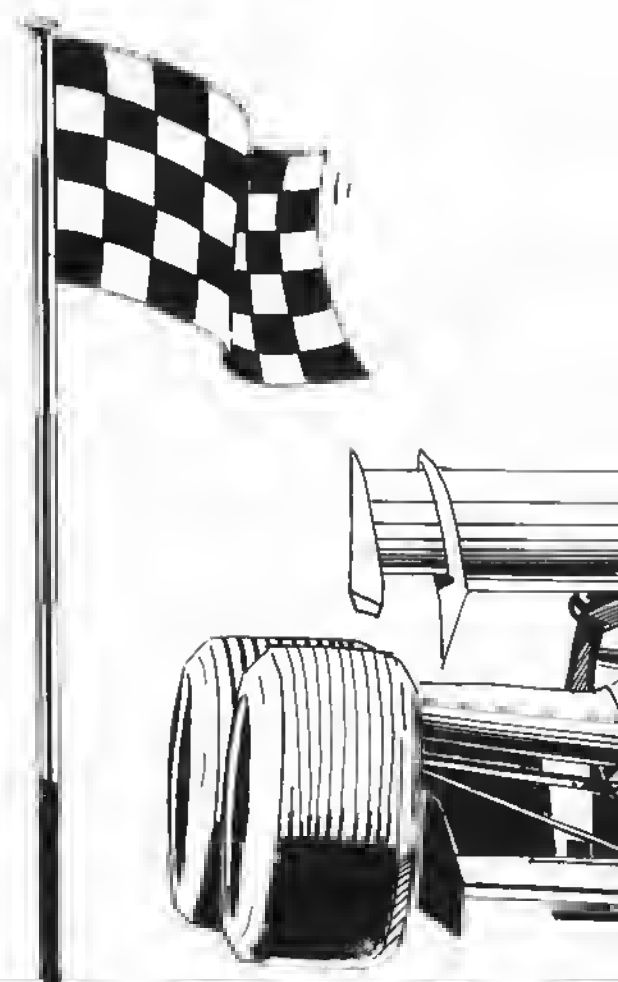


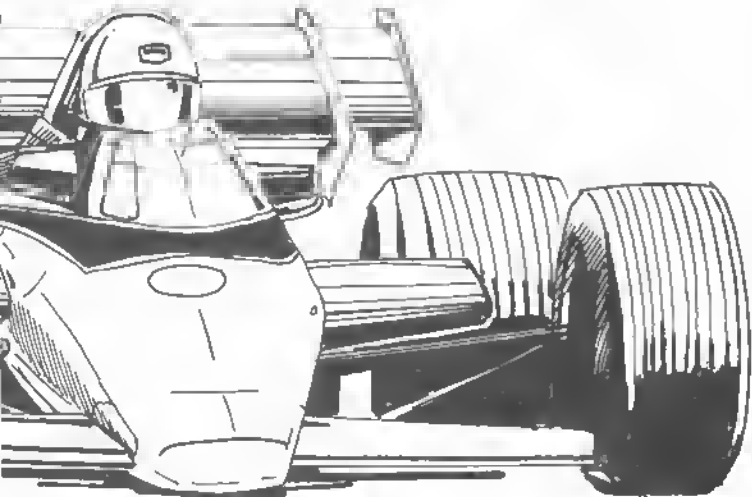
DECIMALLOADER TIL RAZIA (INDTAST ET TAL AF GANGEN)

```
10 LET S=27500
20 PRINT A:
30 LET S=0
40 FOR I=S TO S+9: INPUT "DATA (dec) >>";DI:POKE I,DI:LET S=S+PEEK I: NEXT I
50 PRINT "Sum = "I
60 LET S=I
70 IF S=32375 THEN STOP
80 GO TO 20
```

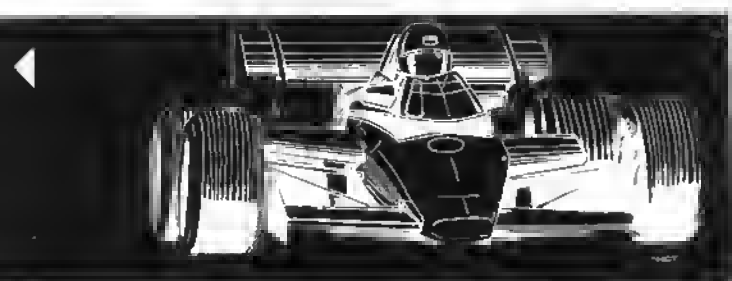
BASIC TIL RAZIA (SKRIV GODT 100 FOR SAVE)

```
10 CLEAR 27499: INK 7: PAPER 0: FLASH 0: BRIGHT 0: OVER 0: INVERSE 0: BORDER 0
1 CLS
20 PRINT AT 10,8:"RAZZIA IS LOADING": INK 0
30 BEEP .1,6: BEEP .03,6: BEEP .1,13: BEEP .03,13: BEEP .1,18
40 LOAD "CODE": PRINT USR 27500
100 SAVE "RAZZIA" LINE 10: SAVE CHR$ 22+CHR$ 12+CHR$ 14+CHR$ 16+CHR$ 7+"WAIT"CODE
E 27500,4875
```



[illegible]

• HCT



29810	194	220	213	125	237	75	192	116	205	6	1403
29820	125	50	191	116	61	31	31	31	31	31	1404
29830	230	70	243	205	70	124	241	7	7	7	1405
29840	230	111	32	2	238	7	239	7	235	42	1406
29850	124	62	156	215	62	157	215	237	75	192	1407
29860	116	4	905	6	125	62	158	215	62	153	1408
29870	215	62	7	205	70	124	242	121	110	297	1409
29880	75	102	116	167	237	66	124	101	192	62	1410
29890	255	30	120	110	201	295	225	116	62	2	1411
29900	205	42	119	60	115	117	75	117	75	117	1412
29910	205	72	119	237	67	116	117	75	117	75	1413
29920	201	205	159	124	125	254	198	36	11	62	1414
29930	63	117	38	190	110	254	1	40	51	62	1415
29940	1	50	120	110	205	99	117	56	120	110	1416
29950	254	1	40	36	62	1	30	120	110	50	1417
29960	115	117	237	75	116	117	205	163	121	237	1418
29970	67	70	119	30	69	119	205	32	110	50	1419
29980	120	110	254	1	32	9	50	115	117	71	1420
29990	120	30	115	117	201	62	1	50	120	110	1421
30000	125	117	110	120	110	110	254	1	40	936	1422
30010	205	63	117	110	201	30	115	117	60	230	1423
30020	3	243	237	75	116	117	205	153	121	50	1424
30030	69	119	237	67	70	119	205	32	110	193	1425
30040	201	50	115	117	61	230	3	115	237	67	1426
30050	116	117	205	163	121	50	60	115	237	67	1427
30060	70	119	205	32	110	193	99	0	0	0	1428
30070	100	65	79	197	205	59	125	193	167	40	1429
30080	6	245	205	39	125	241	201	42	54	92	1430
30090	225	42	129	92	37	34	34	92	295	59	1431
30100	125	225	34	54	32	167	200	190	112	254	1432
30110	144	90	254	155	216	179	200	205	153	124	1433
30120	125	214	1	40	932	190	1	135	254	205	1434
30130	193	104	125	214	13	40	252	195	15	135	1435
30140	193	79	197	205	110	117	193	254	32	32	1436
30150	222	120	254	14	32	5	121	254	30	40	1437
30160	212	120	254	20	32	5	121	110	60	254	1438
30170	202	197	205	6	125	50	210	110	60	254	1439
30180	7	32	2	62	9	205	42	124	58	210	1440
30190	116	71	4	167	33	163	126	17	32	0	1441
30200	6	6	253	255	223	1	92	123	92	17	1442
30210	6	6	152	62	153	115	197	4	237	176	1443
30220	62	125	62	154	215	62	153	115	197	4	1444
30230	6	125	62	154	215	62	153	115	197	4	1445
30240	120	254	21	49	70	121	254	31	45	73	1446
30250	50	69	119	237	75	70	119	254	0	40	1447
30260	13	254	1	40	10	254	2	40	22	254	1448
30270	3	40	26	201	12	205	109	110	4	205	1449
30280	100	110	201	205	109	110	12	205	109	110	1450
30290	201	205	109	110	4	205	109	110	110	201	1451
30300	205	109	110	110	4	205	109	110	201	197	1452
30310	110	117	193	254	0	40	6	254	143	216	1453
30320	254	145	200	175	50	6	110	205	110	62	1454
30330	0	0	0	0	0	0	205	190	110	62	1455
30340	1	205	42	124	50	6	127	110	257	75	1456
30350	110	237	67	123	115	205	72	119	257	67	1457
30360	121	110	50	127	110	201	205	21	119	945	1458
30370	71	50	127	110	128	201	205	21	119	945	1459
30380	237	75	121	110	205	103	191	50	89	110	1460
30390	237	07	70	112	205	92	110	193	50	120	1461
30400	110	254	1	200	50	127	120	144	230	3	1462
30410	110	127	110	62	0	0	110	110	110	110	1463
30420	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1464
30430	111	04	210	110	205	28	125	42	123	92	1465
30440	17	20	0	25	235	33	131	121	1	92	1466
30450	0	207	176	02	0	205	42	124	92	7	1467
30460	205	70	124	205	0	124	205	06	124	205	1468
30470	09	124	205	10	124	205	124	124	92	40	1469
30480	09	71	207	24	201	50	197	100	167	02	1470
30490	27	1	204	247	205	120	230	230	237	120	1471
30500	49	1	02	201	1	254	232	237	120	1	1472
30510	230	01	230	31	02	215	201	212	31	1	1473
30520	200	75	40	0	02	1	201	203	71	200	1474
30530	02	215	201	0	0	0	50	62	112	237	1475
30540	07	70	119	71	4	23	120	17	02	1	1476
30550	0	25	0	250	202	42	123	32	25	235	1477
30560	0	125	02	0	205	115	02	02	215	110	1478
30570	255	70	112	4	205	115	02	02	215	110	1479
30580	02	02	215	50	05	119	237	75	70	112	1480
30590	007	07	125	110	205	100	121	237	07	70	1481
30600	115	205	02	119	50	100	110	254	1	192	1482
30610	03	110	122	33	51	70	115	0	10	192	1483
30620	120	120	02	05	126	05	166	02	0	192	1484
30630	02	230	5	112	110	142	71	110	50	120	1485
30640	42	121	110	50	125	110	142	71	110	50	1486
30650	110	140	176	82	42	50	217	110	71	02	1487
30660	1	205	42	124	17	5	0	42	211	110	1488
30670	4	25	10	250	34	211	110	255	02	115	1489
30680	50	72	22	203	93	200	00	00	03	207	1490
30690	251	9	190	254	211	254	50	219	119	110	1491
30700	254	15	190	254	211	254	50	219	119	110	1492
30710	207	15	190	254	211	254	50	219	119	110	1493
30720	02	143	215	237	75	70	112	00	0	0	1494
30730	125	02	150	215	02	151	215	59	62	112	1495
30740	207	75	70	112	00	0	0	69	00	00	1496
30750	24	223	235	0	0	7	7	242	034	0	1497
30760	255	235	225	24	00	00	60	0	235	0	1498
30770	254	242	7	7	0	0	25	21	27	0	1499
30780	0	7	7	7	7	7	7	7	7	7	1500
30790	294	224	224	9	0	0	242	120	190	224	1501
30800	0	122	122	220	232	0	0	0	0	0	1502
30810	0	0	204	224	79	127	255	0	0	0	1503
30820	0	0	204	224	79	127	255	0	0	0	1504
30830	0	0	204	224	79	127	255	0	0	0	1505
30840	0	0	204	224	79	127	255	0	0	0	1506
30850	0	0	204	224	79	127	255	0	0	0	1507
30860	122	156	032	292	220	192	122	7	7	192	1508
30870	216	040	132	0	0	0	224	224	224	122	1509
30880	13	0	0	12	40	110	240	240	208	7	1510
30890	0	0	0	0	0	0	144	16	16	0	1511
30900	16	16	16	0	0	0	1	1	1	0	1512
30910	3	6	6	0	0	120	122	192	26	0	1513
30920	96	12	12	24	24	63	09	0	4	48	1514
30930	48	24	932	202	0	0	0	0	0	0	1515
30940	1	121	3	0	0	32	64	108	1	150	1516
30950	932	224	120	7	62	121	1	0	0	0	1517
30960	0	0	0	11	5	2	91	0	0	0	1518
30970	0	0	0	11	5	2	91	0	0	0	1519
30980	144	208	160	122	24	23	59	24	24	32	1520
30990	0	0	0	250	216	24	24	4	0	0	1521

Pirate Fighter



Med dette program kan du gøre livet surt for småpirater. Programmet kan nemlig lægge en autoslartutine foran dine båndprogrammer. Desuden er RUNSTOP/RESTORE funktionen sat ud af drift, så snart programmet slår op. De udenlandske softwarehuse benytter sig i øvrigt af en lignende rutine til beskyttelse af deres dyre programmer.

Du skal først save program-

met, når du har indtastet det. Dernæst tæksler du det for fejl. Når det hele virker, skal du i programmet indlæse det program, du vil beskytte. Derefter sårer du en ny beskyttet kopi af dit program ned på et nyt bånd.

Du vil automatisk få alle meddelelser om, hvad du skal gøre i hver del af programmet. Egentlig forklaring er derfor unødvendig.

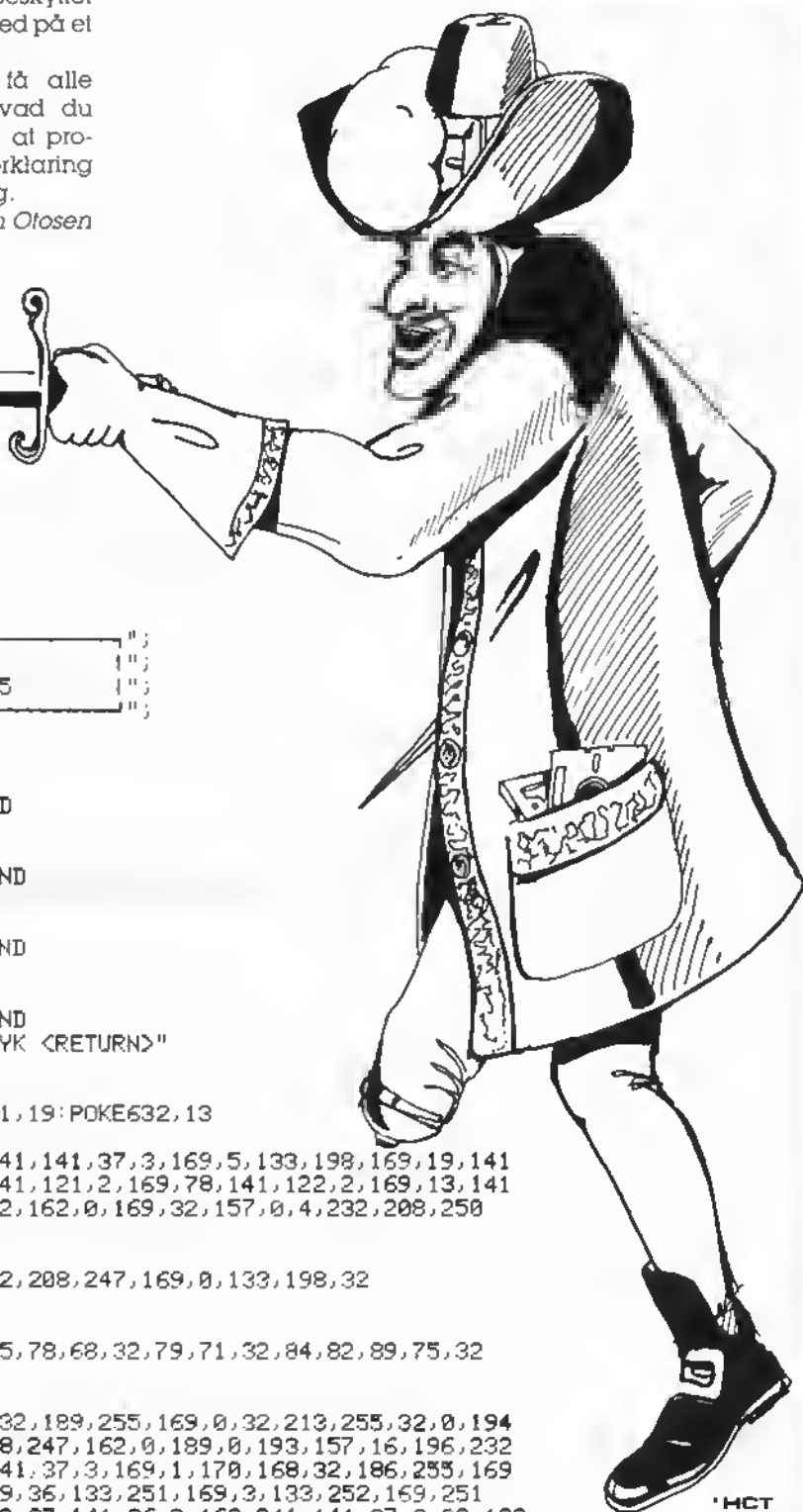
Kristian Otosen



```

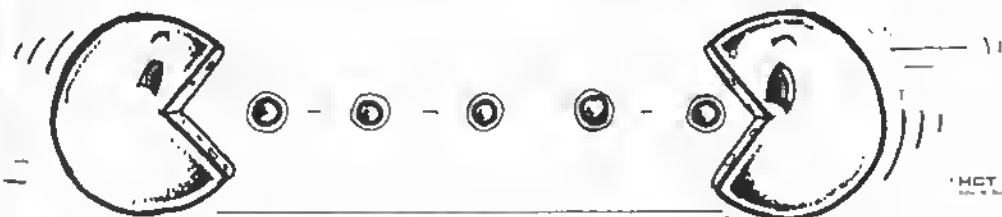
10 REM * SOFTWARE-BESKYTTELSE *
20 REM (C) KRISTIAN OTTOSEN 1985
30 REM TLF. 06-992362
40 REM
50 POKE53281,0:PRINT"J#
60 PRINT"
70 PRINT"      SOFTWARE-BESKYTTELSE
80 PRINT"      (C) KRISTIAN OTTOSEN 1985
90 PRINT"
100 PRINT"      VENT!"
110 FORX=49408TO49477:READD%
120 POKEX,D%:A=A+D%:NEXT
130 IFAC>7570THENPRINT"FEJL I DATA 1":END
140 FORX=49664TO49687:READD%
150 POKEX,D%:A=A+D%:NEXT
160 IFAC>11324THENPRINT"FEJL I DATA 2":END
170 FORX=49888TO49920:READD%
180 POKEX,D%:A=A+D%:NEXT
190 IFAC>13332THENPRINT"FEJL I DATA 3":END
200 FORX=50000TO50106:READD%
210 POKEX,D%:A=A+D%:NEXT
220 IFAC>26662THENPRINT"FEJL I DATA 4":END
230 PRINT"OKLARGØR ORIGINAL BÅND OG TRYK <RETURN>"
240 POKE198,0
250 GETA$:IFA$=""THEN250
260 PRINT"SYS 50000":POKE198,2:POKE631,19:POKE632,13
270 REM ***** DATA 1 *****
280 DATA 141,0,192,169,87,141,36,3,169,241,141,37,3,169,5,133,198,169,19,141
290 DATA 119,2,169,82,141,120,2,169,85,141,121,2,169,78,141,122,2,169,13,141
300 DATA 123,2,169,225,141,40,3,142,1,192,162,0,169,32,157,0,4,232,208,250
310 DATA 173,0,192,174,1,192,76,87,241,0
320 REM ***** DATA 2 *****
330 DATA 162,224,189,0,194,32,210,255,232,208,247,169,0,133,198,32
340 DATA 228,255,201,0,240,249,96,0
350 REM ***** DATA 3 *****
360 DATA 13,13,83,75,73,70,84,32,66,65,65,78,68,32,79,71,32,84,82,89,75,32
370 DATA 60,82,69,84,85,82,78,62,32,13,0
380 REM ***** DATA 4 *****
390 DATA 169,1,170,168,32,186,255,169,0,32,189,255,169,0,32,213,255,32,0,194
400 DATA 162,0,189,65,3,157,0,196,232,208,247,162,0,189,0,193,157,16,196,232
410 DATA 208,247,169,81,141,36,3,169,3,141,37,3,169,1,170,168,32,186,255,169
420 DATA 255,162,0,160,196,32,189,255,169,36,133,251,169,3,133,252,169,251
430 DATA 174,63,3,172,64,3,32,216,255,169,87,141,36,3,169,241,141,37,3,32,129
440 DATA 255,32,0,194,76,80,195,0

```



HCT
Hans Christian Thomsen

Priksamler



I dette spil lil en standard VIC-20 skal du samle små prikker på skærmen uden at ramme de blokke, der også er på skærmen, da du vil dø af dette.

Rammer du siderne dør du også. Spillet har indbygget instruktion. □

Kim Rahbæk Ahler



```
0 GOTO 3000
1 PRINT "P" POKESAT,200:GOTO 1000
2 EOK:36879,15
3 SUM=0:RT=0
4 T1="000000"
5 P1="000000"
6 TUKEN=0,200:POKE=TUKEN
7 V=0
8 T=INT(ENDBIT/700+774:IEI=774:HENI5
```

```
15 R=38400+T:ENH=1
16 POKET,7
17 POKET,102
22 ERINT"
25 NEXT
26 GOTO 300
30 GETAS:GOTO 2500
31 POKEN,32
32 IFAS="N" THEN ENH=22
33 IFAC7702 THEN IOK
34 IFAS="H" THEN ENH=1
35 IFAC7702 THEN IOK
36 IFAS="D" THEN ENH=1
37 IFN0185 THEN IOK
38 IFAS="Z" THEN ENH=22
```

```
39 IFAS0185 THEN IOK
40 IEAS="H" THEN ENH=1
45 IFPEEK(R)=102 THEN IOK
46 IFPEEK(R)=46 THEN ENH=1:SUM=SUM+1:GOTO 500
47 R=38400+(R-7500):EOKER,1:POKEH,4
48 PRINT "RT" T1 "V" V:RT,SC:IF I1=P1 THEN ENH=200
50 GOTO 300
```

```
300 FORG=0:1025
310 I=INT(RNDI/7*500+7702:IEI=7702:HENI310
312 R=38400+(I-7500)
314 POKER,2
315 IFPEEK(I)=46 THEN ENH=1
320 POKET,46
330 NEXT
335 T1="000000"
340 GOTO 300
```

```
500 POKES6878,10
505 POKES6875,255
510 FORU=1:1050: NEXT
515 POKES6878,0
520 GOTO 47
```

```
700 PRINT "J" IFP="000100" THEN ENH="000045":T1="000000":R=7702:GOTO 10
710 IFP="000045" THEN ENH="000040":T1="000000":R=7702:GOTO 10
720 IFP="000030" THEN ENH="000015":T1="000000":R=7702:GOTO 10
730 IFP="000015" THEN ENH="000000":T1="000000":R=7702:GOTO 10
740 T1="000000":GOTO 10
1000 POKES6878,10
1001 FORU=255:1025:STEP=1
1002 EOKES6876,0: NEXT
1003 POKES6878,0
1004 IFSC011 THEN ENH=1:SC=0
1005 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0
1010 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0
```

```
1020 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0
1030 GETAS:IFAS="N" THEN ENH=1
1040 IFAS="J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1200
1050 IFAS="N" THEN ENH=1
1060 GOTO 1030
```

```
1200 PRINT "J"
1201 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
1210 IF I1=P1 THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
1215 GETAS:IFAS="N" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
1220 IFAS="J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
1230 IFAS="N" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
1235 IEI=7702:HENI310
1240 GOTO 1200
2000 POKES6879,170
2010 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2020 ERINT "
2030 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2040 ERINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2050 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2060 ERINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2070 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2080 ERINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2090 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2100 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2110 GETAS:IFAS="N" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2120 FORG=46:1005:STEP=2:POKE36883,0:FORU=1:1040: NEXT NEXT
2130 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2140 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2150 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2160 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2170 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2180 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2190 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2200 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2210 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2220 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2230 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2240 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2250 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2260 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2270 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2280 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2290 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2300 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2310 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2320 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2330 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2340 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2350 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2360 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2370 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2380 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2390 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2400 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2410 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2420 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2430 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2440 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2450 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2460 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2470 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2480 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2490 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2500 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2510 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2520 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2530 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2540 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2550 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2560 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2570 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2580 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2590 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2600 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2610 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2620 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2630 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2640 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2650 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2660 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2670 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2680 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2690 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2700 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2710 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2720 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2730 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2740 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2750 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2760 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2770 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2780 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2790 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2800 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2810 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2820 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2830 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2840 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2850 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2860 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2870 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2880 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2890 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2900 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2910 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2920 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2930 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2940 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2950 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2960 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2970 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2980 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
2990 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
3000 PRINT "J" THEN ENH=1:SC=0:GOTO 1030
```

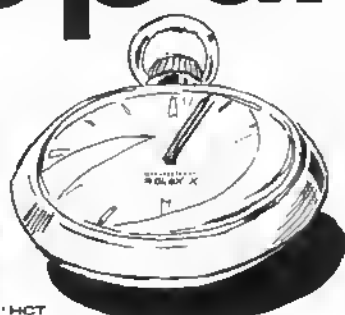
KIM RAHBÆK AHLER

Stopur

■ Del er lit, man har brug for at tage tid på en bestemt ting. Det kan f.eks. være, hvor lang tid man kan holde sig i luften i flykampspil, eller hvor hurtigt man er til at løse en krydsord.

Med dette Spectrum program skaber du dit eget ur med indbygget stopursfunktion. Linierne 10, 20 og 30 nulstiller en indbygget tæller. I linie 200 læser vi, hvor langt uret har talt 2 gange. Vi ønsker nemlig ikke at læse 3-bytes tælleren midt i et skift. □

Karsten Hansen



1 REM LINIERNE 10-30 ANBRINGES DER HVOR TIDTAGNINGEN SKAL BEGYNDTE.

3 REM LINIERNE 60-200 ANBRINGES DER H VOR TIDTAGNINGEN SKAL SLUTTE.

5 REM 'BEEP' ROUTINER VIL GØRE TIDTAG NINGEN UKORREKT.

10 POKE 23672,0

20 POKE 23673,0

30 POKE 23674,0

40 FOR I=1 TO 1000

50 NEXT I

60 GO SUB 100: PRINT INT (A/60): " MINU

T": ("IER" AND INT (A/60)<1): " ":INT (A-

60*INT (A/60)): " SEKUNDER"

70 STOP

100 GO SUB 200: LET B=A: GO SUB 200: IF

B>A THEN LET A=B

110 RETURN

200 LET A=(PEEK 23674*65536+PEEK 23672+

PEEK 23673*256)/50: RETURN

5xKAJ



■ 15xKAJ skal du med en lille kugle fjerne alle krydser, som befinder sig inden i navnet 5xKAJ, som fylder hele skærmen.

Alle krydser har forbindelse med hinanden, så du kan rydde dem alle af vejen. Pas på at du ikke støder ind i væggen for mange gange, da du kan risikere at ende dine dage med en bundrekord af rang.

I øvrigt gælder det om at fjerne alle krydserne så hurtigt som muligt, da der bliver taget lid på denne særlige disciplin i CBM-time. □

Nils Lausten



```

4 C=99999
5 PRINT "77-POKE53200,1 POKE53201,1
7 GOSUB79
8 V=0 B=0
9 N=0 N=0
10 X=PEEK(197)
20 IFX=62THENN=N-40 IFPEEK(1105+N)=102THENN=N+40 GOSUB60001
30 IFX=10THENN=N+40 IFPEEK(1105+N)=102THENN=N-40 GOSUB60001
40 IFX=97THENN=N-1 IFPEEK(1105+N)=102THENN=N+1 GOSUB60001
50 IFX=44THENN=N+1 IFPEEK(1105+N)=102THENN=N-1 GOSUB60001
60 IFN=0THENN=0
62 IFN=99THENN=999
67 IFPEEK(1105+N)=43THENV=V+1 IFV=330THENPOKE53200,2 POKE53201,2 GOTO50000
68 POKE1105,N,81 POKE53377,N,2
70 POKE1105,N,32
76 B=B+1
77 GOTO10
79 PRINT "
80 PRINT "+++++++"
81 PRINT "+++++++"
82 PRINT "+++++++"
83 PRINT "+++++++"
84 PRINT "+++++++"
85 PRINT "+++++++"
86 PRINT "+++++++"
87 PRINT "+++++++"
88 PRINT "+++++++"
89 PRINT "+++++++"
90 PRINT "+++++++"
91 PRINT "+++++++"
92 PRINT "+++++++"
93 PRINT "+++++++"
94 PRINT "+++++++"
95 PRINT "+++++++"
96 PRINT "+++++++"
97 PRINT "+++++++"
98 PRINT "+++++++"
99 PRINT "+++++++"
100 PRINT "+++++++"
200 RETURN
50000 PRINT "J" PRINTTAB(200)
50001 PRINT "BARVO DU GJORDE DET PAA",B,"TIDSEMHEDER"
50004 IFB<0THEN C=5
50005 PRINT "HIGHSORE":C
50007 PRINT PRIN PRIN "ANTAL KANTSTODNINGEP "W IFN=0THENN=0
50008 PRINT PRIN "REKORD I KANTSTODNINGER "O,"(PJMLGT)"
50009 PRINT "PRINT"IDEN?
50010 GOTO10 IFN=0 THENN=0
50020 GOTO50010
60001 POKE54276,15 POKE54277,0 POKE54278,248 POKE54273,4 POKE54272,208
60002 POKE54276,17 FORI=110100 NEXTI POKE54276,16
60003 N=N+1 RETURN
    
```

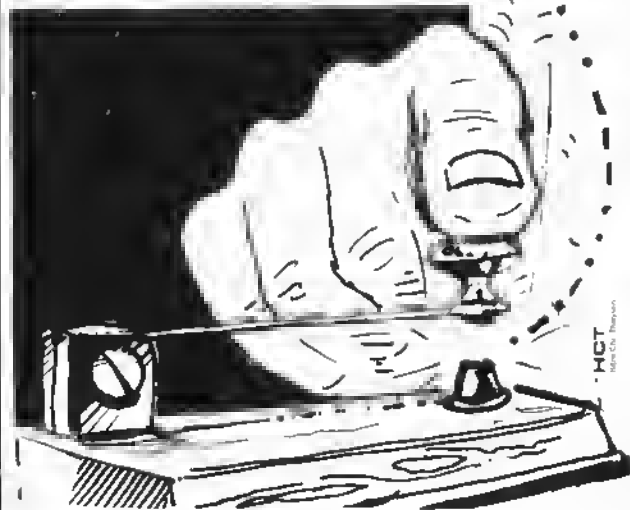
Morse træner



Kan du morsesalfabetet?

Hvis ikke, har du her chancen for at få oversat fra normalt sprog til morskoder. Indtast blot ordet eller sætningen, så viser Spectrum koderne på skærmen.

Jens Ulrik Pedersen



```

10 REM L11 p let "SPECTRUM"
20 REM OMFORMER OK TIL MORSE
30 POKE 23656,B: POKE 23609,10
40 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
50 PRINT AT 0,0: FLASH 1:"MORSE"
60 PRINT AT 11,0:"FRA ORNSK TI
7 MORSE"
80 DIM b(100): DIM a(100)
90 LET a="" LET var=0
100 GO SUB 370
110 PRINT AT 13,0:"NUL, R, A FI
120 UNDER 0,N,C,R: PAUSE 100
130 RESTORE 110: FOR x=0 TO 99
140 RERO s: LET b(x)=s: NEXT x
150 ORTA 12,111,111,111,111,111,111,111,111,111
160 ORTA 12,111,111,111,111,111,111,111,111,111
170 RESTORE 130: FOR x=0 TO 99
180 RERO s: LET b(x)=s: BEEP .005
190 BEEP .005,x-10: BEEP .005,x-2
200 NEXT x
210 ORTA 222,11222,11222,11222,11222
220 ORTA 11111,21111,21111,21111,21111,21111,21111,21111,21111,21111
230 LET b(157)=22222: LET b(140)=11212: LET b(141)=2212: LET b(142)=11111: LET b(143)=22222: LET b(144)=112211
240 LET b(145)=112211
250 LET b(146)=112211
260 LET b(147)=112211
270 LET b(148)=112211
280 LET b(149)=112211
290 LET b(150)=112211
300 LET b(151)=112211
310 LET b(152)=112211
320 LET b(153)=112211
330 LET b(154)=112211
340 LET b(155)=112211
350 LET b(156)=112211
360 LET b(157)=112211
370 LET b(158)=112211
380 LET b(159)=112211
390 LET b(160)=112211
400 LET b(161)=112211
410 LET b(162)=112211
420 LET b(163)=112211
430 LET b(164)=112211
440 LET b(165)=112211
450 LET b(166)=112211
460 LET b(167)=112211
470 LET b(168)=112211
480 LET b(169)=112211
490 LET b(170)=112211
500 LET b(171)=112211
510 LET b(172)=112211
520 LET b(173)=112211
530 LET b(174)=112211
540 LET b(175)=112211
550 LET b(176)=112211
560 LET b(177)=112211
570 LET b(178)=112211
580 LET b(179)=112211
590 LET b(180)=112211
600 LET b(181)=112211
610 LET b(182)=112211
620 LET b(183)=112211
630 LET b(184)=112211
640 LET b(185)=112211
650 LET b(186)=112211
660 LET b(187)=112211
670 LET b(188)=112211
680 LET b(189)=112211
690 LET b(190)=112211
700 LET b(191)=112211
710 LET b(192)=112211
720 LET b(193)=112211
730 LET b(194)=112211
740 LET b(195)=112211
750 LET b(196)=112211
760 LET b(197)=112211
770 LET b(198)=112211
780 LET b(199)=112211
790 LET b(200)=112211
800 LET b(201)=112211
810 LET b(202)=112211
820 LET b(203)=112211
830 LET b(204)=112211
840 LET b(205)=112211
850 LET b(206)=112211
860 LET b(207)=112211
870 LET b(208)=112211
880 LET b(209)=112211
890 LET b(210)=112211
900 LET b(211)=112211
910 LET b(212)=112211
920 LET b(213)=112211
930 LET b(214)=112211
940 LET b(215)=112211
950 LET b(216)=112211
960 LET b(217)=112211
970 LET b(218)=112211
980 LET b(219)=112211
990 LET b(220)=112211
1000 LET b(221)=112211
1010 LET b(222)=112211
1020 LET b(223)=112211
1030 LET b(224)=112211
1040 LET b(225)=112211
1050 LET b(226)=112211
1060 LET b(227)=112211
1070 LET b(228)=112211
1080 LET b(229)=112211
1090 LET b(230)=112211
1100 LET b(231)=112211
1110 LET b(232)=112211
1120 LET b(233)=112211
1130 LET b(234)=112211
1140 LET b(235)=112211
1150 LET b(236)=112211
1160 LET b(237)=112211
1170 LET b(238)=112211
1180 LET b(239)=112211
1190 LET b(240)=112211
1200 LET b(241)=112211
1210 LET b(242)=112211
1220 LET b(243)=112211
1230 LET b(244)=112211
1240 LET b(245)=112211
1250 LET b(246)=112211
1260 LET b(247)=112211
1270 LET b(248)=112211
1280 LET b(249)=112211
1290 LET b(250)=112211
1300 LET b(251)=112211
1310 LET b(252)=112211
1320 LET b(253)=112211
1330 LET b(254)=112211
1340 LET b(255)=112211
1350 LET b(256)=112211
1360 LET b(257)=112211
1370 LET b(258)=112211
1380 LET b(259)=112211
1390 LET b(260)=112211
1400 LET b(261)=112211
1410 LET b(262)=112211
1420 LET b(263)=112211
1430 LET b(264)=112211
1440 LET b(265)=112211
1450 LET b(266)=112211
1460 LET b(267)=112211
1470 LET b(268)=112211
1480 LET b(269)=112211
1490 LET b(270)=112211
1500 LET b(271)=112211
1510 LET b(272)=112211
1520 LET b(273)=112211
1530 LET b(274)=112211
1540 LET b(275)=112211
1550 LET b(276)=112211
1560 LET b(277)=112211
1570 LET b(278)=112211
1580 LET b(279)=112211
1590 LET b(280)=112211
1600 LET b(281)=112211
1610 LET b(282)=112211
1620 LET b(283)=112211
1630 LET b(284)=112211
1640 LET b(285)=112211
1650 LET b(286)=112211
1660 LET b(287)=112211
1670 LET b(288)=112211
1680 LET b(289)=112211
1690 LET b(290)=112211
1700 LET b(291)=112211
1710 LET b(292)=112211
1720 LET b(293)=112211
1730 LET b(294)=112211
1740 LET b(295)=112211
1750 LET b(296)=112211
1760 LET b(297)=112211
1770 LET b(298)=112211
1780 LET b(299)=112211
1790 LET b(300)=112211
1800 LET b(301)=112211
1810 LET b(302)=112211
1820 LET b(303)=112211
1830 LET b(304)=112211
1840 LET b(305)=112211
1850 LET b(306)=112211
1860 LET b(307)=112211
1870 LET b(308)=112211
1880 LET b(309)=112211
1890 LET b(310)=112211
1900 LET b(311)=112211
1910 LET b(312)=112211
1920 LET b(313)=112211
1930 LET b(314)=112211
1940 LET b(315)=112211
1950 LET b(316)=112211
1960 LET b(317)=112211
1970 LET b(318)=112211
1980 LET b(319)=112211
1990 LET b(320)=112211
2000 LET b(321)=112211
2010 LET b(322)=112211
2020 LET b(323)=112211
2030 LET b(324)=112211
2040 LET b(325)=112211
2050 LET b(326)=112211
2060 LET b(327)=112211
2070 LET b(328)=112211
2080 LET b(329)=112211
2090 LET b(330)=112211
2100 LET b(331)=112211
2110 LET b(332)=112211
2120 LET b(333)=112211
2130 LET b(334)=112211
2140 LET b(335)=112211
2150 LET b(336)=112211
2160 LET b(337)=112211
2170 LET b(338)=112211
2180 LET b(339)=112211
2190 LET b(340)=112211
2200 LET b(341)=112211
2210 LET b(342)=112211
2220 LET b(343)=112211
2230 LET b(344)=112211
2240 LET b(345)=112211
2250 LET b(346)=112211
2260 LET b(347)=112211
2270 LET b(348)=112211
2280 LET b(349)=112211
2290 LET b(350)=112211
2300 LET b(351)=112211
2310 LET b(352)=112211
2320 LET b(353)=112211
2330 LET b(354)=112211
2340 LET b(355)=112211
2350 LET b(356)=112211
2360 LET b(357)=112211
2370 LET b(358)=112211
2380 LET b(359)=112211
2390 LET b(360)=112211
2400 LET b(361)=112211
2410 LET b(362)=112211
2420 LET b(363)=112211
2430 LET b(364)=112211
2440 LET b(365)=112211
2450 LET b(366)=112211
2460 LET b(367)=112211
2470 LET b(368)=112211
2480 LET b(369)=112211
2490 LET b(370)=112211
2500 LET b(371)=112211
2510 LET b(372)=112211
2520 LET b(373)=112211
2530 LET b(374)=112211
2540 LET b(375)=112211
2550 LET b(376)=112211
2560 LET b(377)=112211
2570 LET b(378)=112211
2580 LET b(379)=112211
2590 LET b(380)=112211
2600 LET b(381)=112211
2610 LET b(382)=112211
2620 LET b(383)=112211
2630 LET b(384)=112211
2640 LET b(385)=112211
2650 LET b(386)=112211
2660 LET b(387)=112211
2670 LET b(388)=112211
2680 LET b(389)=112211
2690 LET b(390)=112211
2700 LET b(391)=112211
2710 LET b(392)=112211
2720 LET b(393)=112211
2730 LET b(394)=112211
2740 LET b(395)=112211
2750 LET b(396)=112211
2760 LET b(397)=112211
2770 LET b(398)=112211
2780 LET b(399)=112211
2790 LET b(400)=112211
2800 LET b(401)=112211
2810 LET b(402)=112211
2820 LET b(403)=112211
2830 LET b(404)=112211
2840 LET b(405)=112211
2850 LET b(406)=112211
2860 LET b(407)=112211
2870 LET b(408)=112211
2880 LET b(409)=112211
2890 LET b(410)=112211
2900 LET b(411)=112211
2910 LET b(412)=112211
2920 LET b(413)=112211
2930 LET b(414)=112211
2940 LET b(415)=112211
2950 LET b(416)=112211
2960 LET b(417)=112211
2970 LET b(418)=112211
2980 LET b(419)=112211
2990 LET b(420)=112211
3000 LET b(421)=112211
3010 LET b(422)=112211
3020 LET b(423)=112211
3030 LET b(424)=112211
3040 LET b(425)=112211
3050 LET b(426)=112211
3060 LET b(427)=112211
3070 LET b(428)=112211
3080 LET b(429)=112211
3090 LET b(430)=112211
3100 LET b(431)=112211
3110 LET b(432)=112211
3120 LET b(433)=112211
3130 LET b(434)=112211
3140 LET b(435)=112211
3150 LET b(436)=112211
3160 LET b(437)=112211
3170 LET b(438)=112211
3180 LET b(439)=112211
3190 LET b(440)=112211
3200 LET b(441)=112211
3210 LET b(442)=112211
3220 LET b(443)=112211
3230 LET b(444)=112211
3240 LET b(445)=112211
3250 LET b(446)=112211
3260 LET b(447)=112211
3270 LET b(448)=112211
3280 LET b(449)=112211
3290 LET b(450)=112211
3300 LET b(451)=112211
3310 LET b(452)=112211
3320 LET b(453)=112211
3330 LET b(454)=112211
3340 LET b(455)=112211
3350 LET b(456)=112211
3360 LET b(457)=112211
3370 LET b(458)=112211
3380 LET b(459)=112211
3390 LET b(460)=112211
3400 LET b(461)=112211
3410 LET b(462)=112211
3420 LET b(463)=112211
3430 LET b(464)=112211
3440 LET b(465)=112211
3450 LET b(466)=112211
3460 LET b(467)=112211
3470 LET b(468)=112211
3480 LET b(469)=112211
3490 LET b(470)=112211
3500 LET b(471)=112211
3510 LET b(472)=112211
3520 LET b(473)=112211
3530 LET b(474)=112211
3540 LET b(475)=112211
3550 LET b(476)=112211
3560 LET b(477)=112211
3570 LET b(478)=112211
3580 LET b(479)=112211
3590 LET b(480)=112211
3600 LET b(481)=112211
3610 LET b(482)=112211
3620 LET b(483)=112211
3630 LET b(484)=112211
3640 LET b(485)=112211
3650 LET b(486)=112211
3660 LET b(487)=112211
3670 LET b(488)=112211
3680 LET b(489)=112211
3690 LET b(490)=112211
3700 LET b(491)=112211
3710 LET b(492)=112211
3720 LET b(493)=112211
3730 LET b(494)=112211
3740 LET b(495)=112211
3750 LET b(496)=112211
3760 LET b(497)=112211
3770 LET b(498)=112211
3780 LET b(499)=112211
3790 LET b(500)=112211
3800 LET b(501)=112211
3810 LET b(502)=112211
3820 LET b(503)=112211
3830 LET b(504)=112211
3840 LET b(505)=112211
3850 LET b(506)=112211
3860 LET b(507)=112211
3870 LET b(508)=112211
3880 LET b(509)=112211
3890 LET b(510)=112211
3900 LET b(511)=112211
3910 LET b(512)=112211
3920 LET b(513)=112211
3930 LET b(514)=112211
3940 LET b(515)=112211
3950 LET b(516)=112211
3960 LET b(517)=112211
3970 LET b(518)=112211
3980 LET b(519)=112211
3990 LET b(520)=112211
4000 LET b(521)=112211
4010 LET b(522)=112211
4020 LET b(523)=112211
4030 LET b(524)=112211
4040 LET b(525)=112211
4050 LET b(526)=112211
4060 LET b(527)=112211
4070 LET b(528)=112211
4080 LET b(529)=112211
4090 LET b(530)=112211
4100 LET b(531)=112211
4110 LET b(532)=112211
4120 LET b(533)=112211
4130 LET b(534)=112211
4140 LET b(535)=112211
4150 LET b(536)=112211
4160 LET b(537)=112211
4170 LET b(538)=112211
4180 LET b(539)=112211
4190 LET b(540)=112211
4200 LET b(541)=112211
4210 LET b(542)=112211
4220 LET b(543)=112211
4230 LET b(544)=112211
4240 LET b(545)=112211
4250 LET b(546)=112211
4260 LET b(547)=112211
4270 LET b(548)=112211
4280 LET b(549)=112211
4290 LET b(550)=112211
4300 LET b(551)=112211
4310 LET b(552)=112211
4320 LET b(553)=112211
4330 LET b(554)=112211
4340 LET b(555)=112211
4350 LET b(556)=112211
4360 LET b(557)=112211
4370 LET b(558)=112211
4380 LET b(559)=112211
4390 LET b(560)=112211
4400 LET b(561)=112211
4410 LET b(562)=112211
4420 LET b(563)=112211
4430 LET b(564)=112211
4440 LET b(565)=112211
4450 LET b(566)=112211
4460 LET b(567)=112211
4470 LET b(568)=112211
4480 LET b(569)=112211
4490 LET b(570)=112211
4500 LET b(571)=112211
4510 LET b(572)=112211
4520 LET b(573)=112211
4530 LET b(574)=112211
4540 LET b(575)=112211
4550 LET b(576)=112211
4560 LET b(577)=112211
4570 LET b(578)=112211
4580 LET b(579)=112211
4590 LET b(580)=112211
4600 LET b(581)=112211
4610 LET b(582)=112211
4620 LET b(583)=112211
4630 LET b(584)=112211
4640 LET b(585)=112211
4650 LET b(586)=112211
4660 LET b(587)=112211
4670 LET b(588)=112211
4680 LET b(589)=112211
4690 LET b(590)=112211
4700 LET b(591)=112211
4710 LET b(592)=112211
4720 LET b(593)=112211
4730 LET b(594)=112211
4740 LET b(595)=112211
4750 LET b(596)=112211
4760 LET b(597)=112211
4770 LET b(598)=112211
4780 LET b(599)=112211
4790 LET b(600)=112211
4800 LET b(601)=112211
4810 LET b(602)=112211
4820 LET b(603)=112211
4830 LET b(604)=112211
4840 LET b(605)=112211
4850 LET b(606)=112211
4860 LET b(607)=112211
4870 LET b(608)=112211
4880 LET b(609)=112211
4890 LET b(610)=112211
4900 LET b(611)=112211
4910 LET b(612)=112211
4920 LET b(613)=112211
4930 LET b(614)=112211
4940 LET b(615)=112211
4950 LET b(616)=112211
4960 LET b(617)=112211
4970 LET b(618)=112211
4980 LET b(619)=112211
4990 LET b(620)=112211
5000 LET b(621)=112211
5010 LET b(622)=112211
5020 LET b(623)=112211
5030 LET b(624)=112211
5040 LET b(625)=112211
5050 LET b(626)=112211
5060 LET b(627)=112211
5070 LET b(628)=112211
5080 LET b(629)=112211
5090 LET b(630)=112211
5100 LET b(631)=112211
5110 LET b(632)=112211
5120 LET b(633)=112211
5130 LET b(634)=112211
5140 LET b(635)=112211
5150 LET b(636)=112211
5160 LET b(637)=112211
5170 LET b(638)=112211
5180 LET b(639)=112211
5190 LET b(640)=112211
5200 LET b(641)=112211
5210 LET b(642)=112211
5220 LET b(643)=112211
5230 LET b(644)=112211
5240 LET b(645)=112211
5250 LET b(646)=112211
5260 LET b(647)=112211
5270 LET b(648)=112211
5280 LET b(649)=112211
5290 LET b(650)=112211
5300 LET b(651)=112211
5310 LET b(652)=112211
5320 LET b(653)=112211
5330 LET b(654)=112211
5340 LET b(655)=112211
5350 LET b(656)=112211
5360 LET b(657)=112211
5370 LET b(658)=112211
5380 LET b(659)=112211
5390 LET b(660)=112211
5400 LET b(661)=112211
5410 LET b(662)=112211
5420 LET b(663)=112211
5430 LET b(664)=112211
5440 LET b(665)=112211
5450 LET b(666)=112211
5460 LET b(667)=112211
5470 LET b(668)=112211
5480 LET b(669)=112211
5490 LET b(670)=112211
5500 LET b(671)=112211
5510 LET b(672)=112211
5520 LET b(673)=112211
5530 LET b(674)=112211
5540 LET b(675)=112211
5550 LET b(676)=112211
5560 LET b(677)=112211
5570 LET b(678)=112211
5580 LET b(679)=112211
5590 LET b(680)=112211
5600 LET b(681)=112211
5610 LET b(682)=112211
5620 LET b(683)=112211
5630 LET b(684)=112211
5640 LET b(685)=112211
5650 LET b(686)=112211
5660 LET b(687)=112211
5670 LET b(688)=112211
5680 LET b(689)=112211
5690 LET b(690)=112211
5700 LET b(691)=112211
5710 LET b(692)=112211
5720 LET b(693)=112211
5730 LET b(694)=112211
5740 LET b(695)=112211
5750 LET b(696)=112211
5760 LET b(697)=112211
5770 LET b(698)=112211
5780 LET b(699)=112211
5790 LET b(700)=112211
580
```

Spørgelser på motorvejen

■ For at delle spil kan arbejde hurtigt og effektivt på en Lambda dalamat, er det skrevet helt i maskinkode. Kort fortalt er din opgave at slyde din formel-i racer uden om de spøgelser, der dukker op. Ofte er spøgelserne i flok, så pas på, at du ikke pludselig er omringet af dem! Inden programmet lastes ind, bruger du følgende lille Hex-loader:

Når programmet er på plads, skriver du RUN, og indtaster tallene i højre kolonne for maskinkoden:

Når alle tal er inde, bruger du BREAK, skriver POKE 17303,0 og erklærer linierne 10 til 80 med det nye program. Desuden tilføjer du linie 90 til 110. Når du er færdig, bør dit program se ud som vist. Programmet kan ligge i en 2 K Lambda (uden RAM-pakke), og startes med RUN. □

Jakob Gaardsted

```

00 REM 5,RND,007:CLS:STEP
01 ANDA THEN GOSUB 1 NEW DRSN:GOE
02 THEN F:RETURN:4 IF US THEN F
03 RETURN COPY C: RETURN LIST S: F
04 RETURN
05 202 RETURN
06 193:),RNDLAND GOSUB 1:VAL
07 PRINT Y: LET RETURN WATN 5,RND
08 PLOT 0/
09 10 PRINT "NDTAST SUARHEDSGRA
10 0-30000)
11 20 INPUT S
12 30 IF S<0 OR S>20000 THEN GOTO
13 40
14 40 RAND 20001-5
15 50 PRINT "TRYK ENTER FOR START
16 60 IF INKEY$(CHR$ 11E THEN GC
17 TO 60
18 70 CLS
19 80:USR 17307
20 90 PRINT AT 0,10;"GAME OVER"
21 100 PAUSE 500
22 110 RUN

```



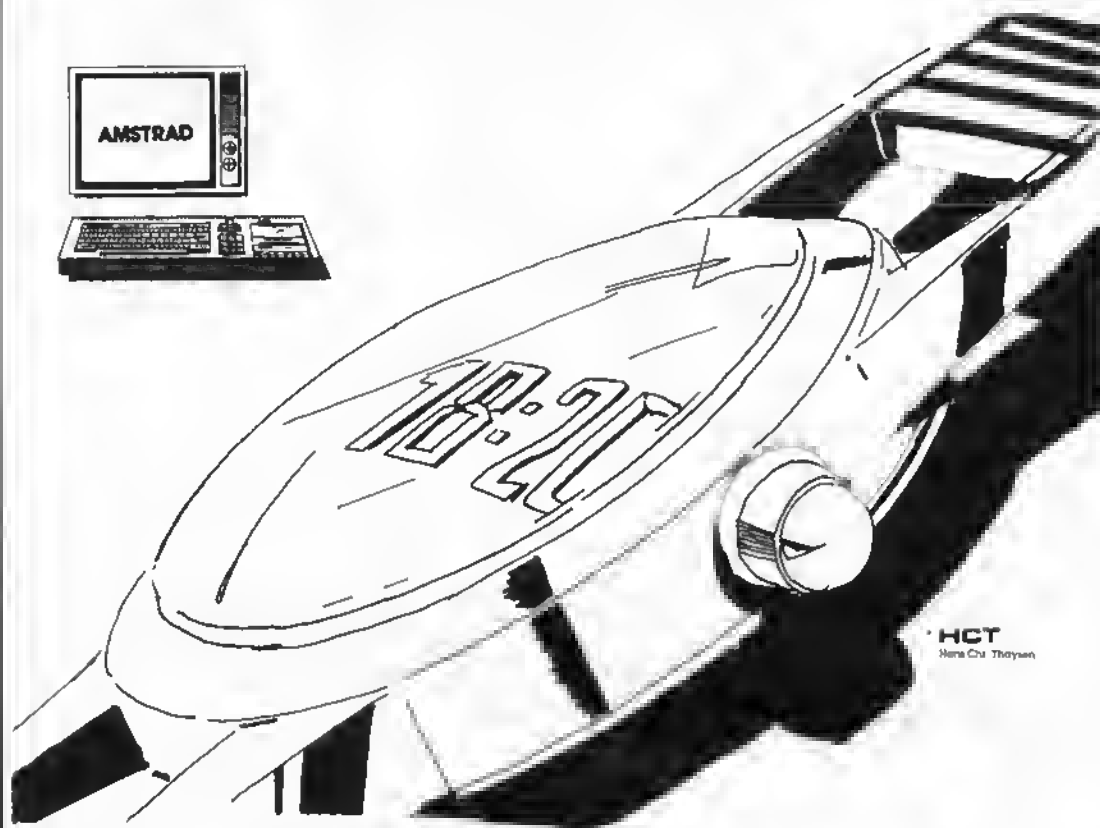
1 REM(98 punklummer)

```
10 X=17307
20 INPUT AS
30 SCROLL
40 PRINT X;"":AS
50 POKE X,16*CODE AS+CODE AS(2)-476
60 X=X+1
70 AS=AS(3 TO)
80 GOTO 20+(30 AND AS<>"")
```

LD HL,17245	215D43		
LD B,6	0606	INC BC	0A
LD B,6	0606	LD A.(BC)	03
LD (HL),28	361C	CP A,118	FE76
INC HL	23	JR NZ,1	2001
DJ NZ,-5	10FB	DEC BC	0B
LD BC,17218	014243		
LD H,64	2640	PUSH BC	05
LD A,R	ED5F	LD BC,692	01B402
AND A,31	E61F	LD DE,17234	115243
ADD A,159	C69F	LD HL,17201	213143
LD L,A	6F	LDDR	EDB8
LD (HL),15	360F	POP BC	C1
LD HL,(16434)	2A3240	LD A.(BC)	0A
DEC HL	2B	PUSH AF	F5
LD A,H	70	LD 1,8	3E08
CP A,0	FE00	LD (BC),A	02
JR NZ,-6	20FA	POP AF	F1
LD A,(16421)	3A2540	CP A,15	FE0F
CP A,255	FEFF	RET Z	C8
JR Z,20	2814	LD HL,17250	216243
CP A,240	FEF0	LD A.(HL)	7E
JR C,9	3809	CP A,37	FE25
DEC BC	0B	JR NZ,4	2005
LD A.(BC)	0A	LD (HL),28	361C
CP A,119	FE76	DEC HL	2B
JR NZ,10	200A	JR -10	18F6
INC BC	03	INC (HL)	34
JR 7	1807	JR -85	18AB



Amclock



PROGRAM No. 1

```

1 ' Initialiser DIGI-CLOCK
2 GOSUB 10000
3 ' Herfra og op til DIGI-CLOCK ligger MAIN PROGRAM
*****
10010 ' ***          DIGI-CLOCK          ***
10020 ' **          (c) Kasper Vad          **
10030 ' **          (c) d. 05-01-1985          **
10040 ' *****
10050 ' Start procedure
10060 MODE 2
10070 ' Set clock
10080 LOCATE 2,2:PRINT"DIGI-CLOCK"
10090 LOCATE 2,5:PRINT "Set clock:"
10100 LOCATE 2,8
10110 INPUT "Input timer (0-23) ":hrs : IF hrs<0 OR hrs>23 THEN 10100
10120 LOCATE 2,10
10130 INPUT "Input minutter (0-59) ":mns : IF mns<0 OR mns>59 THEN 10120
10140 LOCATE 2,12
10150 INPUT "Input sekunder (0-59) ":sec : IF sec<0 OR sec>59 THEN 10140
10160 LOCATE 2,14:PRINT "er ":hrs;mns;sec;" korrekt J/N ?"
10170 kor$=INKEY$:korrt$=LOWER$(kor$): IF korrt$="" THEN 10170
10180 IF korrt$="n" THEN 10060
10190 CLS
10200 ' Interrupt kommando
10210 EVERY 50 GOSUB 10230
10220 ' RETURN TO MAIN PROGRAM : RETURN
10230 ' Opdatering af uret
10240 sec=sec+1: IF sec<60 THEN RETURN ELSE sec=0
10250 mns=mns+1: IF mns<60 THEN RETURN ELSE mns=0
10260 hrs=hrs+1: IF hrs<24 THEN RETURN ELSE hrs=0
10270 RETURN

```

PROGRAM No. 2

```

100 LOCATE 2,2: PRINT hrs
110 LOCATE 5,2: PRINT mns
120 LOCATE 8,2: PRINT sec
130 GOTO 100

```

Der har ofte været vist clock (ur) programmer til forskellige computere, men alltså er disse programmer ganske ubrugelige i mere praktiske sammenhænge.

Dette lille program bruger Amstrads smarte Interrupt kommando **EVERY**, se linie 10210.

Ved opstart springer man til »DIGICLOCK«, hvor uret indstilles. Derefter returneres til linie 3, hvorfra ens eget program kan ligge. Del er MAIN-PROGRAM. Under udførelsen af MAIN-PROGRAM springes der så én gang i sekundet til »DIGI-CLOCK« hvor uret så opdateres.

Nu er det så meningen, at man i »MAIN-PROGRAM« kan skrive på skærmen, hvad klokken er, ved hjælp af de tre variabler hrs (timer), mns (minutter) og sec (sekunder), til at illustrere dette har vi lavet program 2. Tast program 1 og 2 ind og kød dem samlet.

Brugeren kan desuden tilføje forskellige andre linesser til sit program, f.eks. en alarm funktion, og man kan lade et vindue på skærmen vise, hvad klokken er.

Vær opmærksom på én ting, hvis du under opdateringen af uret skal styre andre ting, f.eks. en alarm kan du få problemer med liden. Husk, at jo mere der skal laves under Interruptet, jo mindre tid bliver der til at eksekvere MAIN-PROGRAMMET.

Kasper Vad

Programmer:

Samtlige aftrykte listninger er afprøvede før offentliggørelse. Forlaget betaler skatteint op til 1000 kroner for godkendte læserprogrammer. Forlaget har ret til at aftrykke godkendte programmer i bladet og offentliggøre dem på andre lagemedier.

Men, du har selvfølgelig faldskærmen som sikkerhed. Eller har du? Man har jo tør hørt historier om, at faldskærme glemmer at folde sig ud.

Kori sagt i et fantastisk spil, der kan hjælpe lidt over de kedelige pauser på konloret eller derhjemme. Spillet kører på en IBM PC eller kompatibel, der har grafisk adapter indbygget. □

Erik Hougaard og
Michael Andersen



PComb

```

1000 *****
1001 7> UFO JAGT FOR IBM PC MED BASICA OS *
1002 7> GRAFIK ADAPTER,SKREVET AF *
1003 7> ERTH HOUGAARD I JANUAR 1985 *
1004 7> BRUG <4> & <6> TIL AT FLYTTE FLY *
1005 7> <5> TIL AT SKYDE MED. *
1006 7> TRIL <NUMLOCK> FOR DER TRYKES *
1007 7> <RUN *
1008 *****
1009 KEY OFF:DIM EKS(10000):LI=5
1010 DEF FNSZ(X,Y)=(4+INT((X+7)/8)*Y)/2
1011 READ X,Y:N=FNSZ(X,Y)
1012 DIM PLANE%(N)
1013 PLANE%(0)=X:PLANE%(1)=Y
1014 FOR I=2 TO N:READ PLANE%(I):NEXT I
1015 DATA &H3B,&HB,&H5555,&H5555,&H5555,&H5555,&H5555
1016 DATA &HA555,&H5555,&H5555,&H5555,&H5555,&H5555,&H5555
1017 DATA &H5A55,&H550A,&H5A55,&H5A55,&H2A8,&HAAAA,&HF5AF,&HAAEA
1018 DATA &HFAFF,&HABAA,&HEAF5,&HBFAA,&HAAFA,&HF5AA,&H55D5,&HF55F
1019 DATA &H5555,&HD555,&H5755,&H55F5,&H5555,&H5555,&H5555
1020 DATA &H55
1021 GOSUB 1072
1022 CLS:SCREEN 1:DEF SEG=0:POKE 1050,PEEK(1052):COLOR 3,1
1023 GOSUB 1050
1024 GOSUB 1045
1025 GOSUB 1086
1026 CLS
1027 LINE (10,10)-(310,180),1,BF
1028 LOCATE 23,1:PRINT "
1029 LOCATE 23,2:PRINT "SCORE:":SC:LOCATE 23,30:PRINT "FLY:":L1
1030 GOSUB 1054
1031 A$=INKEY$:IF A$="8" AND X>10 THEN X=X-5
1032 IF A$="2" AND X<155 THEN X=X+5
1033 IF A$=" " THEN GOSUB 1039
1034 IF W<13 OR W>279 THEN PUT (W,E),RD,XOR: GOSUB 1054 ELSE W=W+RET
1035 IF W<170 AND W>145 AND (E=X+3 OR E=X+8) THEN GOTO 1057
1036 PUT (160,X),PL,PSET
1037 PUT (W,E),RD,PSET
1038 GOTO 1031
1039 LINE (160,X+11)-(0,X+11)
1040 SOUND 800,.3
1041 LINE (160,X+11)-(0,X+11),0
1042 IF W<160 AND E=X+3 OR W<160 AND E=X+8 THEN SC=SC+10:LOCATE 23,2:PRINT"SCORE
":SC:F=F+1
1043 IF F=25 THEN F=0:GOTO 1069
1044 RETURN
1045 PUT (160,80),PLANE%:LOCATE 8,17:PRINT "UFO JAGT...."
1046 DIM DF(300):GET(0,0)-(10,30),DF
1047 DIM FL(200):GET(159,75)-(185,94),PL
1048 FOR I=280 TO 170 STEP -1:PUT (1,80),RD,PSET:NEXT :FOR I=100 TO 170:PUT (160
,I),TRDP%,PSET:FOR C=1 TO 60:NEXT :NEXT
1049
1050 LINE (140,60)-(180,120),1,BF:CIRCLE (160,100),4,2
1051 PAINT (160,100),2,2

```





at

```

1052 DIM RO(70):GET (145,95)-(174,105),RO
1053 CLS:RETURN
1054 D=INT(RND*2):IF D/2=INT(D) THEN W=1:RET=10:W=INT(RND*100)+5 ELSE W=280-INT
(RND*80):RET=-10
1055 E=X+3:R=W:PUT (W,E),RO,PSET
1056 RETURN
1057 FOR G=0 TO 10:FOR T=0 TO 10:I=INT(RND*20)+155:D=INT(RND*20)+X:PUT(I,D),RO,X
DR:NEXT:NEXT
1058 GET (100,0)-(200,199),EKS
1059 D=INT(RND*10):IF D<5 THEN GOTO 1063
1060 PUT (100,0),EKS:FOR N=X+15 TO 170:PUT (160,N),TROOP%,PSET:FOR L=0 TO 20:NEX
T:NEXT
1061 FOR I=0 TO 1000:NEXT
1062 F=0:L1=L1-1:IF L1=0 THEN GOTO 1068ELSE GOTO 1026
1063 CIRCLE (160,200),15,2:PAINT (160,198),2,2:LOCATE 23,2:PRINT "HOSTAK      ":C
HR$(26)
1064 FOR N=X TO X+20:PUT (153,N),LAND%,PSET:PUT (100,0),EKS:FOR L=0 TO 20:NEXT:
NEXT
1065 FOR N=X+20 TO 170:PUT (153,N),LAND%,PSET:FOR L=0 TO 20:NEXT:NEXT
1066 FOR I=0 TO 1000:NEXT
1067 F=0:L1=L1-1:IF L1=0 THEN GOTO 1068ELSE GOTO 1026
1068 LOCATE 12,20:PRINT "GAME OVER...":END
1069 FOR D=0 TO 10:FOR TY=0 TO 10:S=INT(RND*20)+W:D=INT(RND*20)+E:PUT (S,D),RO:
NEXT:NEXT
1070 SC=SC+100:LOCATE 23,2:PRINT "SCORE:":SC:LOCATE 23,30:PRINT "FLY:":L1
1071 GOTO 1026
1072 READ X,Y:N=FNSZ(X,Y)
1073 DIM TROOP%(300)
1074 TROOP%(0)=X:TROOP%(1)=Y
1075 FOR I=2 TO N:READ TROOP%(I):NEXT I
1076 DATA &H2A,&H17,&H0,&H0,&H0,&H0,&H00AA,&H0
1077 DATA &HAA0,&HABAA,&H0,&HAA00,&HAAAA,&H80,&HAA02,&HAAAA
1078 DATA &HAA0,&HAA0A,&HAAAA,&HAB,&HAA0A,&HAAAA,&HAB,&HAA0A
1079 DATA &HAAAA,&HAB,&HBA02,&HABBB,&HAA0,&H8200,&H2000,&H80
1080 DATA &HC300,&H3000,&HCO,&H3B00,&H3B3F,&H0,&HF00,&H3C3F
1081 DATA &H0,&H800,&H3B0C,&H0,&HAA0,&HBA0,&H0,&H0
1082 DATA &H2A,&H0,&H0,&H2A,&H0,&H0,&H2A,&H0
1083 DATA &H0,&H22,&H0,&H0,&H22,&H0,&H0,&H22
1084 DATA &H0,&H0,&H22,&H0,&H0,&H0,&H0,&H0
1085 RETURN
1086 READ X,Y:N=FNSZ(X,Y)
1087 DIM LAND%(300)
1088 LAND%(0)=X:LAND%(1)=Y
1089 FOR I=2 TO N:READ LAND%(I):NEXT I
1090 DATA &H22,&H17,&H0,&H0,&H0,&H0,&H0,&H0
1091 DATA &H0,&H0,&H0,&H0,&H0,&H0,&H0,&H0
1092 DATA &H0,&H0,&H0,&H0,&H0,&H0,&H0,&H0
1093 DATA &H0,&H0,&H0,&H0,&H0,&H0,&H0,&H0
1094 DATA &H0,&H0,&H0,&HCOOF,&H0,&HBF00,&HCB,&H0
1095 DATA &HBB3,&H0,&HAA00,&HAB,&H0,&H800A,&H0,&HAA0
1096 DATA &H80,&H0,&H800A,&H0,&H800,&H80,&H0,&H800B
1097 DATA &H0,&H800,&H80,&H0
1098 RETURN

```

Super 3-D lab

```

10 POKE650,255:POKE53281,7:POKE53280,5
20 GOSUB9500
100 DIM A$(22),S$(12),
120 F$="":BX=38:BY=23:DIMB$(X,XY)
140 FORI=0TO22:A$(I)=F$:F$=F$+"0":NEXT
160 N$="":M$="":FG=12:FM=0
180 FORI=1TO8:T$=T$+N$:NEXT
200 FORI=0TO8:S$(I)=T$:T$=T$+H$+N$:NEXT
210 FORI=1TO8:S$(I)=S$(I)+"T":NEXT
220 FORX=0TO8X:B(X,0)=1:B(X,XY)=1:NEXT
240 FORY=2TO8Y-1STEP2
260 FORX=2TO8X-1STEP2
280 B(X,Y)=1
300 NEXT
320 NEXT
340 FORY=0TO8Y:B(0,Y)=1:B(8,Y)=1:NEXT
360 FORY=1TO8Y-1
380 FORX=1TO8X-1
400 IFRND(0)>.80 THEN B(X,Y)=1
420 NEXT
440 NEXT
460 NEXT
470 UX=INT(RND(0)*(BX-1))+1:XY=INT(RND(0)*(BY-1))+1
471 IFUX/2=INT(UX/2)ORXY/2=INT(XY/2)THEN470
475 B(UX,0)=1:Y=BY-1:B(X,Y)=INT(RND(0)*4)+2:B(X,Y-1)=0
500 Z$="P":TX=0:TY=0:GOTO1128
1100 GETZ$:TX=0:TY=0
1120 IF Z$="T"THEN1100
1125 IFZ$<" "ANDZ$<"V"ANDZ$<"L"ANDZ$<"P"THEN1100
1127 IF Z$="L"THENGOSUB9000:GOTO1100
1128 IFZ$="R"THENPRINT"J":GOTO2000
1130 IFZ$=" "ANDB(X,Y)=2THENTX=0:TY=-1:GOTO1220
1160 IFZ$=" "ANDB(X,Y)=3THENTX=1:TY=0:GOTO1220
1180 IFZ$=" "ANDB(X,Y)=4THENTY=1:TX=0:GOTO1220
1200 IFZ$=" "ANDB(X,Y)=5THENTX=-1:TY=0
1220 IFB(X+TX,Y+TY)=1THEN1100
1230 PRINT"J"
1240 IFZ$=" "THENB(X+TX,Y+TY)=B(X,Y):B(X,Y)=0:X=X+TX:Y=Y+TY:GOTO2000
1250 REM
1260 IFZ$="N"ANDB(X,Y)<5THENB(X,Y)=B(X,Y)+1:GOTO2000
1280 IFZ$="N"ANDB(X,Y)=5THENB(X,Y)=2:GOTO2000
1290 REM
1300 IFZ$="V"ANDB(X,Y)<2THENB(X,Y)=B(X,Y)-1:GOTO2000
1320 B(X,Y)=5
2000 IFB(X,Y)=2THENGOSUB7200:GOTO2100
2020 IFB(X,Y)=3THENGOSUB7300:GOTO2100
2040 IFB(X,Y)=4THENGOSUB7400:GOTO2100
2060 GOSUB7500
2080 REM *****
2100 IFB(X+X1,Y+Y1)>0THENOF=0:GOTO2150
2120 OF=1
2150 N1=0:N2=0:N3=1:N4=1 N1=3:N2=4 N3=5:N4=6 S1=8:S2=8:S3=7 S4=7 GOSUB8000
2170 IFB(X+X2,Y+Y2)>0THENOF=0:GOTO2250
2240 OF=1
2250 N1=0:N2=0:N3=1:N4=1 N1=36:N2=35:N3=34:H4=33:S1=8 S2=8:S3=7 S4=7 GOSUB9300
2320 IFB(X+FX,Y+FY)=1THEN5000
2330 IFB(X+FX,Y+FY)=-1THEN5500
2340 REM *****
2360 IFB(X+X3,Y+Y3)>0THENOF=0:GOTO2390
2380 OF=1
2390 N1=2:N2=2:N3=3:N4=3 N1=7:N2=8:H3=9:H4=10:S1=6:S2=6:S3=5 S4=5 GOSUB8000
2460 IFB(X+X4,Y+Y4)>0THENOF=0:GOTO2490
2480 OF=1
2490 N1=2:N2=2:N3=3:N4=3 N1=32:H2=31:H3=30:N4=29:S1=6:S2=6:S3=5 S4=5 GOSUB9300
2560 IFB(X+FX*2,Y+FY*2)=1THEN6000
2570 IFB(X+FX*2,Y+FY*2)=-1THEN0400
2580 REM *****
2600 REM *****
2700 IFB(X+X5,Y+Y5)>0THENOF=0:GOTO2730
2720 OF=1
2730 N1=4:N2=4:N3=5:N4=5 H1=11 N2=12:N3=13 N4=14 S1=4:S2=4 S3=3:S4=3 GOSUB9000
2800 IFB(X+X6,Y+Y6)>0THENOF=0:GOTO2830
2820 OF=1
2830 N1=4:N2=4 N3=5:N4=5 N1=28:H2=27:H3=26:N4=25:S1=4:S2=4 S3=3 S4=3 GOSUB9300
2885 IFB(X+FX*3,Y+FY*3)=1THEN7000
2887 IFB(X+FX*3,Y+FY*3)=-1THEN8300
2890 REM ***** NUSK
2900 IFB(X+X7,Y+Y7)>0THENOF=0:GOTO2930
2920 OF=1
2930 N1=6:N2=6:N3=7:N4=7 N1=15:N2=16:N3=17:H4=18:S1=2:S2=2:S3=1 S4=1 GOSUB8000
3000 IFB(X+X8,Y+Y8)>0THENOF=0:GOTO3030
3020 OF=1
3030 N1=6:N2=6:N3=7:N4=7 N1=24:N2=23:N3=22 H4=21:S1=2 S2=2:S3=1 S4=1 GOSUB9300
3100 IFB(X+FX*4,Y+FY*4)=1THEN8200
3885 IFB(X+FX*4,Y+FY*4)=1THENPOKE646,FM
3890 IFB(X+FX*4,Y+FY*4)=0THENPOKE646,FG
4000 PRINT$(8);TAB(19);S$(8)
4020 PRINT$(8);TAB(20);S$(8)
4040 GOTO1100
5000 POKE646,FM
5020 FORI=7TO32
5040 PRINT$(2);TAB(1);S$(6)
5060 NEXT
5080 GOTO1100
6000 POKE646,FM
6020 FORI=11TO28
6040 PRINT$(4);TAB(1);S$(4)
6060 NEXT
6080 GOTO1100
7000 POKE646,FM
7020 FORI=15TO24
7040 PRINT$(6);TAB(1);S$(2)
7060 NEXT
7080 GOTO1100
7100 X5=-1:Y5=-2:X6=1:Y6=-2:X7=-1:Y7=-3:X8=1:Y8=-3:RETURN
7300 X1=0:Y1=-1:X2=0:Y2=1:FX=1:FY=0:X3=1:Y3=-1:X4=1:Y4=1
7310 X5=2:Y5=-1:X6=2:Y6=1:X7=3:Y7=-1:X8=3:Y8=1:RETURN
7400 X1=1:Y1=0:X2=-1:Y2=0:FX=0:FY=1:X3=1:Y3=1:X4=-1:Y4=1
7410 X5=1:Y5=2:X6=-1:Y6=2:X7=1:Y7=3:X8=-1:Y8=3:RETURN
7500 X1=0:Y1=1:X2=0:Y2=-1:FX=-1:FY=0:X3=-1:Y3=1:X4=-1:Y4=-1
7510 X5=-2:Y5=1:X6=-2:Y6=-1:X7=-3:Y7=-1:X8=-3:Y8=-1:RETURN

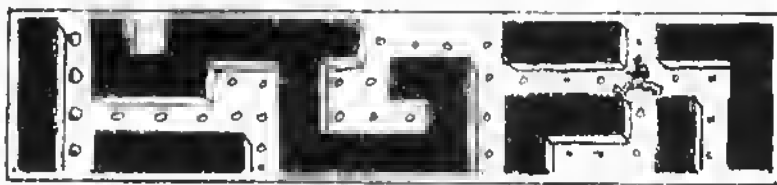
```

■ Du er fanget i en kæmpestor labyrint. Du har allerede sved på panden. Kommer jeg ud eller hvad??? Det gør du, men kun hvis du bærer dig fornuftigt ad. Du vil først i dette program få en grundig instruktion, hvorefter du er overladt til dig selv. Men det går allsammen, hvis

du bare ikke kikker for mange gange på det oversigtskort, du skal anvende for at finde udgangen.

Du kører frem med spacebar, til venstre med V og til højre med H. Ved drejning står du på samme sted. Du kan se landkort ved et tryk på L.□

Nils Lausten



```

8000 REM
8010 IFOF=1THENF(0)=11:F(1)=12:F(2)=15:F(3)=1:GOTO8030
8020 F(0)=0:F(1)=2:F(2)=0:F(3)=2
8030 POKE646,F(0)
8040 ARINT$(N1);TAB(N1);S$(S1)
8050 POKE646,F(1)
8060 ARINT$(N2);TAB(N2);S$(S2)
8063 PRINT$(H2);" "
8065 ARINT$(N2);TAB(N2);" "
8070 POKE646,F(2)
8080 ARINT$(N3);TAB(N3);S$(S3)
8085 POKE646,F(3)
8090 ARINT$(N4);TAB(N4);S$(S4)
8093 PRINT$(H4);" "
8095 PRINT$(N4);TAB(N4);" "
8100 RETURN
8200 POKE646,FG:PRINT$(8);TAB(19);" "
8220 PRINT$(15);TAB(19);" "
8240 GOTO 1100
8300 ARINT$(6);TAB(15);" "
8320 PRINT$(17);TAB(15);" "
8340 GOTO1100
8400 PRINT$(4);TAB(11);" "
8420 PRINT$(19);TAB(11);" "
8440 GOTO1100
8500 PRINT$(2);TAB(7);" "
8520 PRINT$(21);TAB(7);" "
8540 PRINT$(10);TAB(13);"DU KLAREDE DET !!!"
8545 PRINT$(1);TAB(17);"UDGANG"
8550 POKE646,INT(RND(0)*16):GOTO8500
8560 END
9000 PRINT"J"
9010 FOROV=0TO8Y
9020 FOROX=0TO8X
9040 IFB(OX,OY)=1THENPRINT"20 ";:GOTO9120
9060 IFB(OX,OY)=0THENPRINT"2 ";:GOTO9120
9080 IFB(OX,OY)=-1THENPRINT"1 ";:GOTO9120
9100 IFB(OX,OY)>0THENPRINT"3 ";:GOTO9120
9120 NEXT
9140 PRINT
9160 NEXT
9180 RETURN
9300 REM
9310 IFOF=1THENF(0)=11:F(1)=12:F(2)=15:F(3)=1:GOTO9330
9320 F(0)=0:F(1)=2:F(2)=0:F(3)=2
9330 POKE646,F(0)
9340 PRINT$(N1);TAB(N1);S$(S1)
9350 POKE646,F(1)
9360 PRINT$(N2);TAB(N2);S$(S2)
9363 PRINT$(H2);" "
9365 PRINT$(N2);TAB(N2);" "
9370 POKE646,F(2)
9380 PRINT$(N3);TAB(N3);S$(S3)
9385 POKE646,F(3)
9390 PRINT$(N4);TAB(N4);S$(S4)
9393 PRINT$(H4);" "
9395 PRINT$(N4);TAB(N4);" "
9400 RETURN
9500 PRINT"J" DETTE PROGRAM ER LAVET AF :
9510 PRINT" NIELS LAUSTEN"
9520 PRINT" S.I.N.MUNDTSEJ 10"
9530 PRINT" 2030 VIRUM"
9550 PRINT"DU SKAL FINDE UDGANGEN I LABYRINTEN,"
9560 PRINT"DET ER KUN MULIGT AT SE 5 SKRIDT FREM"
9570 PRINT"FOR SIG I DEN GANG MAN NETOP BEFINDER"
9580 PRINT"SIG I,"
9590 PRINT"RADAN BEVÆGER DU DIG "
9600 PRINT"TRYK SPACE, SÅFAR DU FREMD"
9605 PRINT"NVIS DER IKKE ER EN MUR,"
9610 PRINT"AST'Y, SÅ DREJER DU DIG TIL HOJRE,"
9620 PRINT"MEN BLIVER STÅENDE PÅ SAMME STED,"
9630 PRINT"AST'V, SÅ DREJER DU DIG TIL VENSTRE,"
9640 PRINT"AST'L, BLIVER LABYRINTEN"
9660 PRINT"SKREVET UD PÅ SKRÆMEN,"
9670 PRINT"NVIS DU TASTER P, BLIVER DU STÅENDE"
9680 PRINT"HVOR DU STÅR, BRUGS HVIS DU HAR"
9690 PRINT"SNYDT VED AT SE LABYRINTEN,('L')
9700 PRINT"VEDER HVOR MUREN ER LYS, ER DER GENNEMGANG"
9999 RETURN

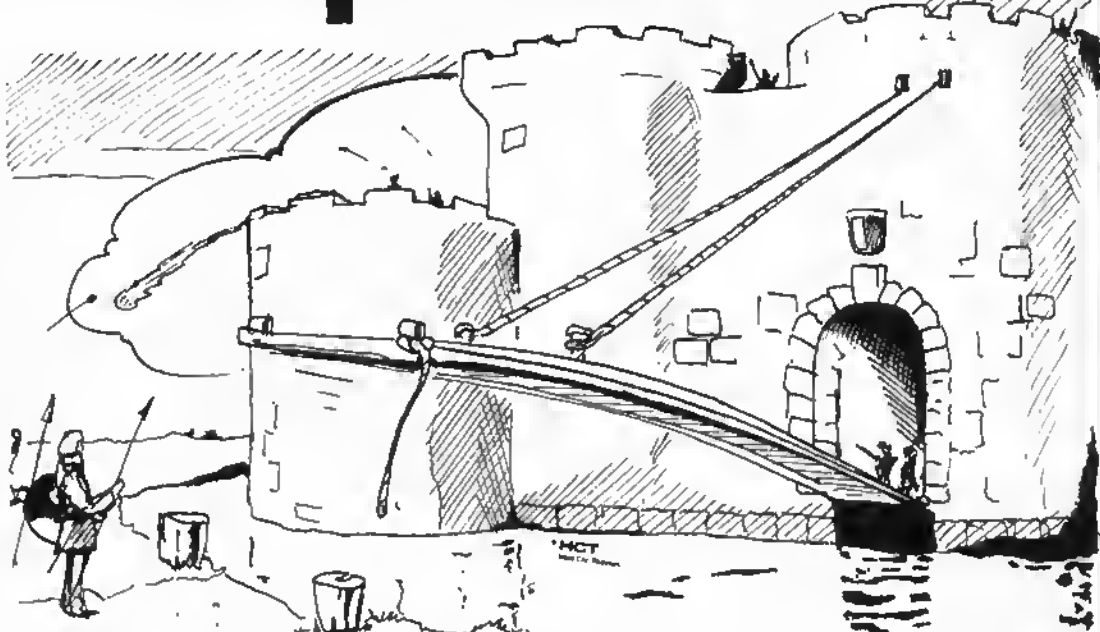
```



Fort Apache

■ Fort Apache er en computer version af en af de kendte små lommespil, hvor du har kontrol over broen til din borg. Den skal stå op og ned. Op, når det er fjender eller venner, der ankommer. Spillet er selvfølgelig og delt op i to. Indtast del et og læg den på bånd. Indtast dernæst del to. Efter indlæsning af det et fra bånd skal du vente ca. 3 minutter på, at skærmen slutes og andre væsentlige ting klargøres. □

Michael Lauridsen



```
1 FORJ=0T02047
2 POKE56333,127:POKE1,51
3 K=PEEK(53248+J)
4 POKE1,55:POKE56333,128
5 POKE14336+J,K
6 NEXT
10 FORA=0T0119:READ6:POKE(14336+A*8+33),S:NEXT
100 DATA3,4,12,24,58,124,255,255
110 DATA30,24,24,16,62,88,20,18
120 DATA30,24,24,16,124,26,40,72
130 DATA 0,24,24,16,62,88,20,18
140 DATA 0,24,24,16,124,26,40,72
150 DATA30,12,12,8,15,12,3,0
160 DATA30,12,12,8,14,12,8,1
170 DATA 0,12,12,8,15,12,3,0
180 DATA 0,12,12,8,14,12,2,1
190 DATA254,248,232,200,235,136,136,8
200 DATA127,31,23,19,255,17,17,16
210 DATA8,8,8,8,255,8,8,8
220 DATA16,18,16,16,255,16,16,16
221 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
222 DATA182,48,204,48,192,0,0,0
300 PRINT"SPILLET GAAR UD PAA AT BESKYTTE EN BORO"
310 PRINT"FOR FJENDER(MEO HJELN), NAAR DER KOMMER"
320 PRINT"EN FJENDE GAA PAA OU IKKE AABNE PORTEN"
330 PRINT"MEN NAAR DER KOMMER UDEN HJELN GAA"
340 PRINT"SKAL DU AABNE PORTEN."
350 PRINT"HVIS EN SOLOAT KRAVLER OP AO REBET GAA"
360 PRINT"SKAL DU OAAEBE HAM MEO ET SPYDFIRE"
370 PRINT"MEN KUN HVIS HAN HAR HJEM PAA"
380 PRINT"PRINT:PRINT"CONTROL I PORT 1"
390 PRINT"PRINT" AABEN PORT( )LUKKE PORT"
395 FORQ=0T010:GETA:NEXT
400 GETA:IFA:=""THENAOO
410 PRINT"NAAR CURSER SES TASTES <LOAD>"
READY.
```

```
250 FORA=35000T035255:B=INT(RND(1)*25)
251 IFB=0TNENPOKE,30
252 IFB=1TNENPOKE,40
253 IFB>1TNENPOKE,32
255 NEXT
300 INPUT"SVARERHEDSGRAD 1-100":P:1FP>100TNEN300
400 FORA=49152T049230:READS:POKE,S:NEXT
410 DATA162,30,109,32,7,157,33,7,202,224, 0,200,245
415 DATA173,211,5,141,212,5
416 DATA173,251,5,141,211,5
417 DATA173, 35,6,141,251,5
418 DATA173, 75,6,141, 35,6
419 DATA173,115,6,141, 75,6
420 DATA173,155,6,141,115,6
421 DATA173,195,6,141,155,6
422 DATA173,235,6,141,195,6
423 DATA173, 19,7,141,235,6
424 DATA173,143,7,141,103,7
425 DATA169,32,141,143,7,96
990 POKE54296,15:POKE54277,190:POKE54270,248:POKE54276,33
999 PRINT"PO:PO=0:PRINT"
1000 FORA=1T0255:POKE1027,PEEK(30000+A):POKE1011,PEEK(35000+A):SYS49152
1009 POKE1493,32
1010 IFPEEK(56321)<240TNENPOKE1493,31
1011 IFPEEK(56321)=251TNENPOKE1095,99
1012 IFPEEK(56321)=247TNENPOKE1095,32
1020 IFPEEK(1492)=30TNEN10000
1021 IFPEEK(1492)=40TNEN10100
1022 IFPEEK(1055)=35TNEN10200
1023 IFPEEK(1055)=37TNEN10300
1050 FORT=0T01:NEXT
1060 FORW=1T010:POKE54273,W:NEXT
1100 NEXT:GOTO1000
10000 IFPEEK(1493)=31TNEN20000
10010 IFPEEK(1493)=32TNEN21000
10100 IFPEEK(1493)=31TNEN21000
10110 IFPEEK(1493)=32TNEN20000
10200 IFPEEK(1095)=99TNEN21000
10210 IFPEEK(1095)=32TNEN20000
10300 IFPEEK(1095)=99TNEN20000
10310 IFPEEK(1095)=32TNEN21000
20000 PO=PO+10
20100 PRINT"SCORE ";PO
20150 IFPEEK(1055)=35TNENPOKE1055,32:POKE1935,35
20200 GOTO1100
21000 LI=LI+1
21125 PRINT" ";TAB(28+LI*3);" "
21130 PRINT" ";TAB(28+LI*3);" "
21150 IFLI=3TNEN30000
21200 GOTO1100
30000 PRINT"GAME OVER"
30010 FORA=0T015:SVS49152:NEXT
30050 LI=0:PO=0:PRINT"
30060 PRINT" ";TAB(28);" "
30061 PRINT" ";TAB(28);" "
30090 FORA=0T0255:POKE54273,A:NEXT
30098 IFPEEK(56321)<239TNEN30090
30099 PRINT"
30100 INPUT"SVARERHEDSGRAD 1-100":P:1FP>100TNEN30100
30101 GOTO 998
```



```
0 POKE53272,31:LI=0:PO=0:POKE53280,0:POKE53281,0
10 PRINT"SCORE"
20 PRINT"
30 PRINTTAB(28);" "
40 PRINTTAB(28);" "
50 PRINTTAB(28);" "
60 FORA=0T04:PRINTTAB(28);" "
70 PRINTTAB(28);" "
80 FORA=21T024:FORB=32T039:POKE1024+A*40+B,160:NEXT:NEXT
90 PRINT"COMMO DORE 64 FORT APACHE "
100 PRINT"
110 FORA=1904T02015:POKE, 33:POKEA+55296-1024,6:NEXT
120 POKE2012,160:POKE1972,160
200 FORA=30000T030255:B=INT(RND(1)*15)
210 IFB=0TNENPOKE,35
220 IFB=1TNENPOKE,37
230 IFB>1TNENPOKE,32
240 NEXT
```

```

0010 // Copyright (c) by Lars Christensen, Hillerød.
0020 PRINT CHR$(12);TAB(26);"E L I Z A"
0030 PRINT
0040 PRINT
0050 PRINT
0060 // Initialisering
0070 n1:=36; n2:=14; n3:=112
0080 DIM s(n1),r(n1),n(n1),i% OF 80,k% OF 20,c% OF 80,f% OF 80,rs% OF 20
0090 DIM ss% OF 20,b% OF 80,keyword$(n1) OF 20,reply$(n3) OF 80
0100 PRINT "a moment, please. She's coming soon"
0110 RESTORE numerical
0120 FOR x:=1 TO n1 DO
0130   READ s(x),1
0140   r(x):=s(x); n(x):=s(x)+1-1
0150 NEXT x
0160 RESTORE keywords
0170 FOR x:=1 TO n1 DO READ keyword$(x)
0180 RESTORE replies
0190 FOR x:=1 TO n3 DO READ reply$(x)
0200 PRINT "hi! i'm Eliza. what's your problem ? "
0210 // User input section
0220 REPEAT
0230   INPUT i$
0240   i$:= " "+i$+" "
0250   IF "shut" IN i$ THEN
0260     PRINT "ok, i give up, goodbye."
0270     END
0280   ENDIF
0290   WHILE "" IN i$ DO pos:="" IN i%; i%:=i%(1:pos-1)+i%(pos+1:LEN(i%))
0300   IF i%=c% THEN
0310     PRINT "please don't repeat yourself!"
0320     p$="!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
0330   ELSE
0340     // find keyword in i$
0350     s1:=0
0360     FOR k1:=1 TO n1 DO
0370       IF keyword$(k1) IN i$ THEN s1:=k1; k1:=n1
0380     NEXT k1
0390     IF s1=0 THEN
0400       s1:=36
0410     ELSE
0420       RESTORE pronouns
0430
0440       c$:= " "+i$((keyword$(s1) IN i$)+LEN(keyword$(s1)):LEN(i$))+ " "
0450       FOR x:=1 TO n2/2 DO
0460         READ ss%,rs%
0470         WHILE ss% IN c% DO pos:=ss% IN c%; c%:=c%(1:pos-1)+rs%+c%(pos+LEN(ss%):LEN(c%))
0480         WHILE rs% IN c% DO pos:=rs% IN c%; c%:=c%(1:pos-1)+ss%+c%(pos+LEN(rs%):LEN(c%))
0490       NEXT x
0500       IF c%(2:2)=" " THEN c%:=c%(2:LEN(c%))
0510       WHILE "!" IN c% DO pos:="" IN c%; c%:=c%(1:pos-1)+c%(pos+1:LEN(c%))
0520     ENDIF
0530     IF reply$(r(s1))<LEN(reply$(r(s1))):() "*" THEN
0540       PRINT reply$(r(s1))
0550     ELSE
0560       PRINT reply$(r(s1))(1:LEN(reply$(r(s1)))-1);c%
0570     ENDIF
0580     p$:=i$; r(s1):=r(s1)+1
0590     IF r(s1)>n(s1) THEN r(s1):=s(s1)
0600   ENDIF
0610 UNTIL FALSE
0620 keywords:
0630 DATA "can you","can i","you are","youre","i dont","i feel"
0640 DATA "why dont you","why cant i","are you","i cant","i am","im "
0650 DATA "you ","i want","what","how","who","where","when","why"
0660 DATA "name","cause","sorry","dream","hello","hi ","maybe"
0670 DATA " no","your","always","think","alike","yes","friend"
0680 DATA "computer","nokeyfound"
0690 pronouns:
0700 DATA " are "," am ","were ","was "," you "," i ","your ","my "
0710 DATA " ive "," youve "," im "," youre "
0720 // data " me "," you "
0730 replies:
0740 DATA "don't you believe that i can*"
0750 DATA "perhaps you would like to be able to*"
0760 DATA "you want me to be able to*"
0770 DATA "perhaps you don't want to*"
0780 DATA "do you want to be able to*"
0790 DATA "what makes you think i am*"
0800 DATA "does it please you to believe i am*"
0810 DATA "perhaps you would like to be*"
0820 DATA "do you sometimes wish you were*"
0830 DATA "don't you really*"
0840 DATA "why don't you*"
0850 DATA "do you wish to be able to*"
0860 DATA "does that trouble you?"
0870 DATA "tell me more about such feelings."
0880 DATA "do you often feel*"
0890 DATA "do you enjoy feeling*"
0900 DATA "do you really believe i don't*"
0910 DATA "perhaps in good time i will*"
0920 DATA "do you want me to*"
0930 DATA "do you think you should be able to*"
0940 DATA "why can't you*"
0950 DATA "why are you interested in whether or not, i am*"

```

Eliza

■ Er du træt af altid at se din computer meddele 'SYNTAX fejl' og 'Variabel ikke erklæret'? Så tast dette program ind og RUN det. Du vil så blive præsenteret for psykoanalytikerken Eliza.

Med hende kan du føre en samtale, godt nok på engelsk, men alligevel noget mere intelligent end sædvanligt.

Eliza vil analysere det, du skriver, og forsøge at reagere så fornuftigt som muligt på det. Selve teorien og ideen bag det hele stammer fra amerikaneren og psykoanalytikerken Carl Rogers.

Præsenter dette program for alle, der plejer at bande over deres computer, og for alle der ikke har prøvet en computer før. Det vil helt sikkert gøre lykke! □

Lars Christensen



```

0960 DATA "would you prefere if i were not*"
0970 DATA "oernaps in your fantasies i am*"
0980 DATA "how do you know you can't*"
0990 DATA "have you tried?"
1000 DATA "oerhaps you can now*"
1010 DATA "did you come to me because you are*"
1020 DATA "how long have you been*"
1030 DATA "do you belive it is normal to be*"
1040 DATA "do you enjoy beeing*"
1050 DATA "we were discussing you-- not me."
1060 DATA "oh, i*"
1070 DATA "you're not really talking about me, are you?"
1080 DATA "what would it mean to you if you got*"
1090 DATA "why do you want*"
1100 DATA "suppose you soon got*"
1110 DATA "what if you never got*"
1120 DATA "i sometimes also want*"
1130 DATA "why do you ask?"
1140 DATA "does that question interest you?"
1150 DATA "what answer would please you the most?"
1160 DATA "what do you think?"
1170 DATA "are such questions on your mind often?"
1180 DATA "what is it that you really want to know?"
1190 DATA "have you asked anyone else?"
1200 DATA "have you asked such questions before?"
1210 DATA "what else comes to mind when you ask that?"
1220 DATA "names don't interest me."
1230 DATA "i don't care about names-- please go on."
1240 DATA "is that the real reason?"
1250 DATA "don't any other reason come to mind?"
1260 DATA "does that reason exolain anything else?"
1270 DATA "what other reasons might there be?"
1280 DATA "please don't aoologize!"
1290 DATA "aoologies are not necessary."
1300 DATA "what feelings do you have when you aoologize?"
1310 DATA "don't be so defensive!"
1320 DATA "what does that dream suggest to you?"
1330 DATA "do you dream often?"
1340 DATA "what persons appear in your dreams?"
1350 DATA "are you disturbed by your dreams?"
1360 DATA "how do you do ... please state your problem."
1370 DATA "you don't seem quite certain."
1380 DATA "why the uncertain tone?"
1390 DATA "can't you be more positive?"
1400 DATA "you aren't sure?"
1410 DATA "don't you know?"
1420 DATA "are you saying no just to be negative?"
1430 DATA "you are being a bit negative."
1440 DATA "why not?"
1450 DATA "are you sure?"
1460 DATA "why no?"
1470 DATA "why are you concerned about my*"
1480 DATA "what about your own*"
1490 DATA "can you think of a specific example?"
1500 DATA "when?"
1510 DATA "what are you thinking of?"
1520 DATA "really always?"
1530 DATA "do you really think so?"
1540 DATA "but you are not sure you*"
1550 DATA "do you doubt you*"
1560 DATA "in what way?"
1570 DATA "what resemblance do you see?"
1580 DATA "what does the similarity suggest to you?"
1590 DATA "what other connections do you see?"
1600 DATA "could there really be some connection?"
1610 DATA "how?"
1620 DATA "you seem quite positive."
1630 DATA "are you sure?"
1640 DATA "i see."
1650 DATA "i understand."
1660 DATA "why do you bring up the topic of friends?"
1670 DATA "do your friends worry you?"
1680 DATA "do your friends pick on you?"
1690 DATA "are you sure you have any friends?"
1700 DATA "do you impose on your friens?"
1710 DATA "perhaps your love for frinds worries you."
1720 DATA "do computers worry you?"
1730 DATA "are you talking about me in particular?"
1740 DATA "are you frightened by machines?"
1750 DATA "why do you mention computers?"
1760 DATA "what do you think machines have problem?"
1770 DATA "don't you think computers can help people?"
1780 DATA "what is it about machines that worries you?"
1790 DATA "say, do you have any psychological problems?"
1800 DATA "what does that suggest to you?"
1810 DATA "i see."
1820 DATA "i'm not sure i understand you fully."
1830 DATA "come come elucidate your thoughts."
1840 DATA "can you elaborate on that?"
1850 DATA "that is quite interesting."
1860 numerical:
1870 DATA 1, 3, 4, 2, 6, 4, 6, 4, 10, 4, 14, 3, 17, 3, 20, 2, 22, 3, 25, 3
1880 DATA 28, 4, 28, 4, 32, 3, 35, 5, 40, 9, 40, 9, 40, 9, 40, 9, 40, 9
1890 DATA 49, 2, 51, 4, 55, 4, 59, 4, 63, 1, 63, 1, 64, 5, 69, 5, 74, 2, 76, 4
1900 DATA 80, 3, 83, 7, 90, 3, 93, 6, 99, 7, 106, 6
1910 END

```

Dræberne i drivhuset

■ Troede du, at havearbejde var noget af det mest fredfyldte og idylliske, man kan foretage sig, kan du roligt tro om igen.

Vores ellers så tredelige gartner kommer nemlig ud for de værste oplevelser, da han bliver hyret til at luge ud i et ældre misligholdt drivhus hos en lige så mystisk eneboer.

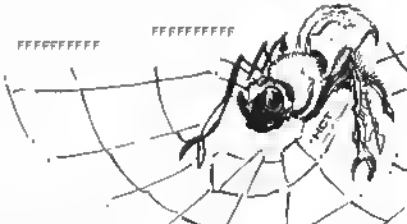
Du møder edderkopper, der firer sig ned fra loftet, og som kun kan udryddes med gift. Edderkopperne må under ingen omstændigheder nå ned til planterne. De kan nemlig ikke tåle den gift, som insekterne sprøjter omkring sig. Programmet er selvfølgelig de. □

Christian Børnier.

```

5 BORDER 4          1 LET N=1001 LET IS="CONSULTE"
5 INK 0              2 LET M=3
6 PAPER 7            3 LET IS="AAAAAAA"
7 BRIGHT 0
8 OVER 0
9 INVERSE 0 CLS : LET I=3 : LET M=0
10 DIM S(6)
11 FOR I=1 TO 6
12 LET S(I)=1
13 NEXT I
14 LET S=0
15 LET I=15
16 LET I=19
17 LET S=6
18 GO SUB 9999
19 PRINT AT 7,0: INK 4: "EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE"
20 FOR N=1 TO 7
21 PRINT AT 20,0: INK 4: "FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF"
22 BEEP .1: 1000 N*7: NEXT N
23 PRINT AT 20,0: INK 2: "FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF"
24 PRINT AT 6,0: INK 6: "....."
25 GO SUB 9999
260 REM
270 REM
280 REM
290 REM
300 REM
310 REM
320 REM
330 REM
340 REM
350 REM
360 REM
370 REM
380 REM
390 REM
400 REM
410 REM
420 REM
430 REM
440 REM
450 REM
460 REM
470 REM
480 REM
490 REM
500 REM
510 REM
520 REM
530 REM
540 REM
550 REM
560 REM
570 REM
580 REM
590 REM
600 REM
610 REM
620 REM
630 REM
640 REM
650 REM
660 REM
670 REM
680 REM
690 REM
700 REM
710 REM
720 REM
730 REM
740 REM
750 REM
760 REM
770 REM
780 REM
790 REM
800 REM
810 REM
820 REM
830 REM
840 REM
850 REM
860 REM
870 REM
880 REM
890 REM
900 REM
910 REM
920 REM
930 REM
940 REM
950 REM
960 REM
970 REM
980 REM
990 REM
1000 REM
1010 REM
1020 REM
1030 REM
1040 REM
1050 REM
1060 REM
1070 REM
1080 REM
1090 REM
1100 REM
1110 REM
1120 REM
1130 REM
1140 REM
1150 REM
1160 REM
1170 REM
1180 REM
1190 REM
1200 REM
1210 REM
1220 REM
1230 REM
1240 REM
1250 REM
1260 REM
1270 REM
1280 REM
1290 REM
1300 REM
1310 REM
1320 REM
1330 REM
1340 REM
1350 REM
1360 REM
1370 REM
1380 REM
1390 REM
1400 REM
1410 REM
1420 REM
1430 REM
1440 REM
1450 REM
1460 REM
1470 REM
1480 REM
1490 REM
1500 REM
1510 REM
1520 REM
1530 REM
1540 REM
1550 REM
1560 REM
1570 REM
1580 REM
1590 REM
1600 REM
1610 REM
1620 REM
1630 REM
1640 REM
1650 REM
1660 REM
1670 REM
1680 REM
1690 REM
1700 REM
1710 REM
1720 REM
1730 REM
1740 REM
1750 REM
1760 REM
1770 REM
1780 REM
1790 REM
1800 REM
1810 REM
1820 REM
1830 REM
1840 REM
1850 REM
1860 REM
1870 REM
1880 REM
1890 REM
1900 REM
1910 REM
1920 REM
1930 REM
1940 REM
1950 REM
1960 REM
1970 REM
1980 REM
1990 REM
2000 REM
2010 REM
2020 REM
2030 REM
2040 REM
2050 REM
2060 REM
2070 REM
2080 REM
2090 REM
2100 REM
2110 REM
2120 REM
2130 REM
2140 REM
2150 REM
2160 REM
2170 REM
2180 REM
2190 REM
2200 REM
2210 REM
2220 REM
2230 REM
2240 REM
2250 REM
2260 REM
2270 REM
2280 REM
2290 REM
2300 REM
2310 REM
2320 REM
2330 REM
2340 REM
2350 REM
2360 REM
2370 REM
2380 REM
2390 REM
2400 REM
2410 REM
2420 REM
2430 REM
2440 REM
2450 REM
2460 REM
2470 REM
2480 REM
2490 REM
2500 REM
2510 REM
2520 REM
2530 REM
2540 REM
2550 REM
2560 REM
2570 REM
2580 REM
2590 REM
2600 REM
2610 REM
2620 REM
2630 REM
2640 REM
2650 REM
2660 REM
2670 REM
2680 REM
2690 REM
2700 REM
2710 REM
2720 REM
2730 REM
2740 REM
2750 REM
2760 REM
2770 REM
2780 REM
2790 REM
2800 REM
2810 REM
2820 REM
2830 REM
2840 REM
2850 REM
2860 REM
2870 REM
2880 REM
2890 REM
2900 REM
2910 REM
2920 REM
2930 REM
2940 REM
2950 REM
2960 REM
2970 REM
2980 REM
2990 REM
3000 REM
3010 REM
3020 REM
3030 REM
3040 REM
3050 REM
3060 REM
3070 REM
3080 REM
3090 REM
3100 REM
3110 REM
3120 REM
3130 REM
3140 REM
3150 REM
3160 REM
3170 REM
3180 REM
3190 REM
3200 REM
3210 REM
3220 REM
3230 REM
3240 REM
3250 REM
3260 REM
3270 REM
3280 REM
3290 REM
3300 REM
3310 REM
3320 REM
3330 REM
3340 REM
3350 REM
3360 REM
3370 REM
3380 REM
3390 REM
3400 REM
3410 REM
3420 REM
3430 REM
3440 REM
3450 REM
3460 REM
3470 REM
3480 REM
3490 REM
3500 REM
3510 REM
3520 REM
3530 REM
3540 REM
3550 REM
3560 REM
3570 REM
3580 REM
3590 REM
3600 REM
3610 REM
3620 REM
3630 REM
3640 REM
3650 REM
3660 REM
3670 REM
3680 REM
3690 REM
3700 REM
3710 REM
3720 REM
3730 REM
3740 REM
3750 REM
3760 REM
3770 REM
3780 REM
3790 REM
3800 REM
3810 REM
3820 REM
3830 REM
3840 REM
3850 REM
3860 REM
3870 REM
3880 REM
3890 REM
3900 REM
3910 REM
3920 REM
3930 REM
3940 REM
3950 REM
3960 REM
3970 REM
3980 REM
3990 REM
4000 REM
4010 REM
4020 REM
4030 REM
4040 REM
4050 REM
4060 REM
4070 REM
4080 REM
4090 REM
4100 REM
4110 REM
4120 REM
4130 REM
4140 REM
4150 REM
4160 REM
4170 REM
4180 REM
4190 REM
4200 REM
4210 REM
4220 REM
4230 REM
4240 REM
4250 REM
4260 REM
4270 REM
4280 REM
4290 REM
4300 REM
4310 REM
4320 REM
4330 REM
4340 REM
4350 REM
4360 REM
4370 REM
4380 REM
4390 REM
4400 REM
4410 REM
4420 REM
4430 REM
4440 REM
4450 REM
4460 REM
4470 REM
4480 REM
4490 REM
4500 REM
4510 REM
4520 REM
4530 REM
4540 REM
4550 REM
4560 REM
4570 REM
4580 REM
4590 REM
4600 REM
4610 REM
4620 REM
4630 REM
4640 REM
4650 REM
4660 REM
4670 REM
4680 REM
4690 REM
4700 REM
4710 REM
4720 REM
4730 REM
4740 REM
4750 REM
4760 REM
4770 REM
4780 REM
4790 REM
4800 REM
4810 REM
4820 REM
4830 REM
4840 REM
4850 REM
4860 REM
4870 REM
4880 REM
4890 REM
4900 REM
4910 REM
4920 REM
4930 REM
4940 REM
4950 REM
4960 REM
4970 REM
4980 REM
4990 REM
5000 REM
5010 REM
5020 REM
5030 REM
5040 REM
5050 REM
5060 REM
5070 REM
5080 REM
5090 REM
5100 REM
5110 REM
5120 REM
5130 REM
5140 REM
5150 REM
5160 REM
5170 REM
5180 REM
5190 REM
5200 REM
5210 REM
5220 REM
5230 REM
5240 REM
5250 REM
5260 REM
5270 REM
5280 REM
5290 REM
5300 REM
5310 REM
5320 REM
5330 REM
5340 REM
5350 REM
5360 REM
5370 REM
5380 REM
5390 REM
5400 REM
5410 REM
5420 REM
5430 REM
5440 REM
5450 REM
5460 REM
5470 REM
5480 REM
5490 REM
5500 REM
5510 REM
5520 REM
5530 REM
5540 REM
5550 REM
5560 REM
5570 REM
5580 REM
5590 REM
5600 REM
5610 REM
5620 REM
5630 REM
5640 REM
5650 REM
5660 REM
5670 REM
5680 REM
5690 REM
5700 REM
5710 REM
5720 REM
5730 REM
5740 REM
5750 REM
5760 REM
5770 REM
5780 REM
5790 REM
5800 REM
5810 REM
5820 REM
5830 REM
5840 REM
5850 REM
5860 REM
5870 REM
5880 REM
5890 REM
5900 REM
5910 REM
5920 REM
5930 REM
5940 REM
5950 REM
5960 REM
5970 REM
5980 REM
5990 REM
6000 REM
6010 REM
6020 REM
6030 REM
6040 REM
6050 REM
6060 REM
6070 REM
6080 REM
6090 REM
6100 REM
6110 REM
6120 REM
6130 REM
6140 REM
6150 REM
6160 REM
6170 REM
6180 REM
6190 REM
6200 REM
6210 REM
6220 REM
6230 REM
6240 REM
6250 REM
6260 REM
6270 REM
6280 REM
6290 REM
6300 REM
6310 REM
6320 REM
6330 REM
6340 REM
6350 REM
6360 REM
6370 REM
6380 REM
6390 REM
6400 REM
6410 REM
6420 REM
6430 REM
6440 REM
6450 REM
6460 REM
6470 REM
6480 REM
6490 REM
6500 REM
6510 REM
6520 REM
6530 REM
6540 REM
6550 REM
6560 REM
6570 REM
6580 REM
6590 REM
6600 REM
6610 REM
6620 REM
6630 REM
6640 REM
6650 REM
6660 REM
6670 REM
6680 REM
6690 REM
6700 REM
6710 REM
6720 REM
6730 REM
6740 REM
6750 REM
6760 REM
6770 REM
6780 REM
6790 REM
6800 REM
6810 REM
6820 REM
6830 REM
6840 REM
6850 REM
6860 REM
6870 REM
6880 REM
6890 REM
6900 REM
6910 REM
6920 REM
6930 REM
6940 REM
6950 REM
6960 REM
6970 REM
6980 REM
6990 REM
7000 REM
7010 REM
7020 REM
7030 REM
7040 REM
7050 REM
7060 REM
7070 REM
7080 REM
7090 REM
7100 REM
7110 REM
7120 REM
7130 REM
7140 REM
7150 REM
7160 REM
7170 REM
7180 REM
7190 REM
7200 REM
7210 REM
7220 REM
7230 REM
7240 REM
7250 REM
7260 REM
7270 REM
7280 REM
7290 REM
7300 REM
7310 REM
7320 REM
7330 REM
7340 REM
7350 REM
7360 REM
7370 REM
7380 REM
7390 REM
7400 REM
7410 REM
7420 REM
7430 REM
7440 REM
7450 REM
7460 REM
7470 REM
7480 REM
7490 REM
7500 REM
7510 REM
7520 REM
7530 REM
7540 REM
7550 REM
7560 REM
7570 REM
7580 REM
7590 REM
7600 REM
7610 REM
7620 REM
7630 REM
7640 REM
7650 REM
7660 REM
7670 REM
7680 REM
7690 REM
7700 REM
7710 REM
7720 REM
7730 REM
7740 REM
7750 REM
7760 REM
7770 REM
7780 REM
7790 REM
7800 REM
7810 REM
7820 REM
7830 REM
7840 REM
7850 REM
7860 REM
7870 REM
7880 REM
7890 REM
7900 REM
7910 REM
7920 REM
7930 REM
7940 REM
7950 REM
7960 REM
7970 REM
7980 REM
7990 REM
8000 REM
8010 REM
8020 REM
8030 REM
8040 REM
8050 REM
8060 REM
8070 REM
8080 REM
8090 REM
8100 REM
8110 REM
8120 REM
8130 REM
8140 REM
8150 REM
8160 REM
8170 REM
8180 REM
8190 REM
8200 REM
8210 REM
8220 REM
8230 REM
8240 REM
8250 REM
8260 REM
8270 REM
8280 REM
8290 REM
8300 REM
8310 REM
8320 REM
8330 REM
8340 REM
8350 REM
8360 REM
8370 REM
8380 REM
8390 REM
8400 REM
8410 REM
8420 REM
8430 REM
8440 REM
8450 REM
8460 REM
8470 REM
8480 REM
8490 REM
8500 REM
8510 REM
8520 REM
8530 REM
8540 REM
8550 REM
8560 REM
8570 REM
8580 REM
8590 REM
8600 REM
8610 REM
8620 REM
8630 REM
8640 REM
8650 REM
8660 REM
8670 REM
8680 REM
8690 REM
8700 REM
8710 REM
8720 REM
8730 REM
8740 REM
8750 REM
8760 REM
8770 REM
8780 REM
8790 REM
8800 REM
8810 REM
8820 REM
8830 REM
8840 REM
8850 REM
8860 REM
8870 REM
8880 REM
8890 REM
8900 REM
8910 REM
8920 REM
8930 REM
8940 REM
8950 REM
8960 REM
8970 REM
8980 REM
8990 REM
9000 REM
9010 REM
9020 REM
9030 REM
9040 REM
9050 REM
9060 REM
9070 REM
9080 REM
9090 REM
9100 REM
9110 REM
9120 REM
9130 REM
9140 REM
9150 REM
9160 REM
9170 REM
9180 REM
9190 REM
9200 REM
9210 REM
9220 REM
9230 REM
9240 REM
9250 REM
9260 REM
9270 REM
9280 REM
9290 REM
9300 REM
9310 REM
9320 REM
9330 REM
9340 REM
9350 REM
9360 REM
9370 REM
9380 REM
9390 REM
9400 REM
9410 REM
9420 REM
9430 REM
9440 REM
9450 REM
9460 REM
9470 REM
9480 REM
9490 REM
9500 REM
9510 REM
9520 REM
9530 REM
9540 REM
9550 REM
9560 REM
9570 REM
9580 REM
9590 REM
9600 REM
9610 REM
9620 REM
9630 REM
9640 REM
9650 REM
9660 REM
9670 REM
9680 REM
9690 REM
9700 REM
9710 REM
9720 REM
9730 REM
9740 REM
9750 REM
9760 REM
9770 REM
9780 REM
9790 REM
9800 REM
9810 REM
9820 REM
9830 REM
9840 REM
9850 REM
9860 REM
9870 REM
9880 REM
9890 REM
9900 REM
9910 REM
9920 REM
9930 REM
9940 REM
9950 REM
9960 REM
9970 REM
9980 REM
9990 REM
10000 REM

```



Proxon angriber

I spillet "Proxon angriber" befinder du dig ved styrepulten i rumskibet Stellar Fighter, der er del enesle tilbage af en hel armada til beskyttelse af din fredelige planet. Din opgave er at forsvare din hjemklode mod fjendtlige

missiler, der udsendes i en strid strøm fra krigsplaneten Proxon.

Da du slyrer fredsplanetens eneste tilbageværende rumskib, skal du passe ekstra på. Skibets beskyttelsesskjold kan

nemlig maksimalt tåle at blive ramt fire gange, før det smadres.

Spillet styres med A for op og Z for ned. Missiler aftrykkes med space-laslen. □

Flemming Christensen



```

9 GO SUB 3000
10 FOR a=1 TO 5: READ a$
20 FOR b=0 TO 7: READ c
30 POKE USR a$+b,c
40 NEXT b: NEXT a
50 DATA "a",48,48,56,191,127,255,1,0
60 DATA "b",0,0,0,192,48,0,255,0
70 DATA "c",0,15,63,255,63,15,0,0
80 DATA "d",0,255,255,255,255,255,0,0
90 DATA "e",0,227,255,255,255,227,0,0
100 PAUSE 1: IF INKEY$="" THEN BOROER
0: BOROER 2: BOROER 6: BOROER 4: BOROER
5: BOROER 0: GO TO 100
110 BOROER 7
120 CLS
1000 LET x=10
1010 LET m1=0: LET i1=0
1020 LET e=0
1030 PRINT AT 0,0;"Score: ";s
1035 LET x1=INT (RND*19)+2
1037 LET m1=0
1040 FOR n=28 TO 2 STEP -1
1050 LET x=x+(INKEY$="z" AND x<20)-(INKE
Y$="a" AND x>2)
1055 IF INKEY$=" " THEN GO SUB 1500
1059 PRINT AT x-1,0;" "
1060 PRINT AT x,0; INK 1;"ab"
1061 PRINT AT x+1,0;" "
1070 LET x1=x1+(RND<1 AND x1<20)-(RND<
9 AND x1>3)
1079 PRINT AT x1-1,n;" "
1080 PRINT AT x1,n; INK m1;"cde "
1081 PRINT AT x1+1,n;" "
1090 NEXT n
1100 LET i1=i1+2
1110 IF i1=6 THEN GO TO 2200
1112 FOR a=30 TO 10 STEP -2: BEEP .05,a:
BEEP .05,a+5: BEEP .05,a-5: NEXT a
1115 PRINT AT x1,n+1;" "
1120 GO TO 1035
1500 FOR j=2 TO 7 STEP 5
1510 PLOT INK J;17,175-x*8-6
1520 DRAW INK J;n*8-17,0
1530 BEEP .1,40
1540 NEXT J
1550 IF x=x1 THEN LET m1=m1+2
1560 IF m1=8 THEN GO TO 2000
1700 RETURN
2000 PRINT AT x1,n+1; FLASH 1;"cde"
2010 LET s=s+10
2020 PRINT AT 0,7; FLASH 1;s
2030 FOR a=10 TO 40 STEP 2: BEEP .1,a: B
EEP .05,a-5: NEXT a
2040 PRINT AT 0,7;s
2050 PRINT AT x1,n+1;" "
2100 GO TO 1035
2200 PRINT AT x,0; FLASH 1;"ab"
2205 PRINT AT x1,n+1;" "
2210 FOR s=1 TO 4: FOR a=10 TO 20: BEEP
.05,a: NEXT a: NEXT s
2220 FOR a=40 TO 10 STEP -2: BEEP .1,a:
BEEP .1,a-5: NEXT a
2230 PRINT AT x,0;" "
2240 FOR a=1 TO 22: PRINT AT 10,a;" GAME
OVER": PAUSE 5: NEXT a
2245 PAUSE 50
2250 CLS
2260 PRINT AT 10,6;"Et spil mere ? (J/N)
"
2270 PAUSE 0
2280 IF INKEY$="J" THEN CLS : GO TO 100
0
2290 CLS
2300 STOP
3000 PAPER 7: INK 0: BOROER 7: CLS
3005 PRINT AT 0,13; INVERSE 1;"MISSIL"
3010 PRINT " Du bliver angrebet af mi
s- siler. Hvert missil skal rammes 4 g
ange 10er dets skjold bryder sammen og d
et springer i luften."
3020 PRINT "Slipper der et missil forbi
dig,eksploderer det og beskadiger dit
skjold."
3030 PRINT " Hver gang du rammer et mis
sil laar den en lysere farve som tegn
aaa at forsvarsskjoldet bliver forr
nget. Det samme gaelder for dit lly.
"
3040 PRINT "Du styrer ned med Z, op med
A, og skyder med space,"
3050 PRINT AT 20,10;"TRYK EN TAST"
3060 RETURN
3100 SAVE "Missil" LINE 1

```



Kære læser.
Vi håber, at du er tilfreds med programmerne i
SPECIAL.

Skulle du ligge inde med tilsvarende gode - og måske endnu sjovere og bedre - programmer, du selv har lavet, hører vi gerne fra dig. SOFT er nemlig læsernes blod, og vi betaler op til 1000 kroner for et rigtig spændende program. Og måske får netop dit program en fremtrædende plads i det næste SOFT SPECIAL eller i "Alt om Data".

Indsend dit program på kassettebånd eller disc og gerne vedlagt en udprintning. Somtlige programmer testes og vurderes, inden de offentliggøres. Alt materiale returneres efter brug, og bladet har fuld ret til at publicere programmet på tryk og eventuelt andet lagringsmedium. Programmer sendes til "Alt om Data", St. Kongensgade 72, 1264 København K.

SOFT

J.R.'s rival

■ 1 **OFF-SHORE** til Lambda/ Marathon/Power gælder det om at sejle rundt og bore efter olie. Derefter skal fundet bringes i land, eksporteres og du skulle så gerne tjene penge. Den der sidst i spillet har flest penge, er den lykkelige vinder.

Hele spillet, på nær bankforretningerne, styres med joystick, og det har foruden de velkendte funktioner to nye: Tryk på skudknappen betyder ja, mens vippen med pinden betyder nej.

Oliefelternes omfang og beliggenhed veksler fra spil til spil, men jo større dybde du borer på, desto mere olie kan du finde - hvis der altså er noget på DET fæll.

Hvert nyt spiller-display spørger, om du vil sejle eller bore. Hvis du ikke vil nogle af delene, får du en række andre muligheder: proviantering af dieselolie til sejlads samt fødevarer til mandskabet. Er du først i søen bliver det dyrt med en nødvendig helikopterassistent. Bankforretningerne er lige ud ad landevejen, men husk at både gæld og tilgodehavender kræver renter, og at diskontoen kan variere! Hjemsejling sker ved, at du sejler gennem de inverse plusser med olieletter. Når du har samlet tilstrækkelige mængder, bør du sejle i havn.

Koncessioner tilhører normalt slalen, men kan købes (højest 10 ad gangen) til 6000 \$ pr. slyk. Kort over koncessionerne tås på forlangende. Eksporten er også et kapitel for sig, men som ved alle de andre finesser gælder det, at efter et par gange forslår man systemet. Efter hver spillerunde vises display'et, indtil der trykkes på el eller andel igen. OFF-SHORE er et spil med ganske mange uventede begivenheder, og husk at hver eneste oplysning på skærmen har en betydning! □

Jan Hansen

```

14 PAGE TILBAGE
KASSEBEHOLD 2.500.000 KR.
DIESEL*****35
FODEV*****
DATEFUND:0 1 TANK 0
US=9 RUFS 8.45

```

```

BANKFORRETNING
OLIEFUND
PROVIANTERING
EKSPORT
INGENTING
KONCESSION

```

```

1 SAVE "OFF"
2 REM REV23
3 SOUND 8,3000
10 T$=""
11 Z=15
12 C=9999
13 R=20
14 ULYK=6110
15 US=9
16 FLR=0
20 US=""
25 O=2
30 RU=9999
33 OI=10
40 RU=500
42 RI=520
43 BANK=3000
45 C=9999
50 X$=""
55 US=""
70 US=""
90 FRST
100 DIM Y$(3,225)
110 FOR O=1 TO 225
120 Y$(O,0)=STR$(INT(RND*10))
130 Y$(O,1)="0"
140 Y$(O,2)="0"
150 NEXT O
160 H=15+((1+INT(RND*15)))-7
170 FOR O=1 TO 30
180 J=H-3+INT(RND*7)
190 IF RND<.5 THEN GOTO 240
200 GOTO 240+INT(RND*9)
210 G=J-8+15*(INT(RND*10))
220 IF G<1 OR G>225 THEN GOTO 2
230 Y$(G,0)="1"
240 NEXT G
250 GOTO 250+OFFSHORE
255 OFFSHORE
260 H=15
270 FOR O=1 TO 15
280 H=H+1
290 X=INT(RND*3)
300 FOR J=3 TO 15 STEP X+1
310 PRINT AT J,H,"X"
320 IF J>5 AND J<12 THEN PRINT
330 PRINT AT 20-J,31-H,"X"
340 IF J>5 AND J<12 THEN PRINT
350 J=J-1+INT(RND*2)
360 SOUND 3,900
370 NEXT J
380 SOUND 55,700
390 NEXT O
400 GOSUB RU
410 PRINT AT Z,0;"KASSEBEHOLD: "
420 PRINT
430 INPUT A
440 DIM K(1)
450 DIM H(1)
460 DIM B(1)
470 DIM X(1)
480 DIM Y(1)
490 DIM D(1)
500 DIM T(1)
510 DIM G(1)
520 GOSUB RU
530 DIM N$(1,7)
540 H(1)=7+INT(RND*5)
550 FOR O=1 TO R
560 PRINT AT Z,0;"KASSEBEHOLD: "
570 CHR$(CODE STR$(O+128)," "
580 INPUT N$(O)
590 FOR J=1 TO 7
600 N$(O,J)=CHR$(CODE N$(O,J)+128)
610 NEXT J
620 PRINT AT Z,0;"KASSEBEHOLD: "
630 GOSUB RU
640 IF O=1 THEN H(1)=27-3+O
650 K(1)=250000+INT(RND*50000)
660 B(1)=20*INT(RND*20)
670 F(1)=15
680 X(1)=H(1)
690 Y(1)=15
700 NEXT O
710 GOSUB RU
720 PRINT AT Z,0;"KASSEBEHOLD: "

```

```

470 INPUT O
480 GOTO 1000
510 CLS
520 PRINT AT 0,0;US;"KASSEBEHOLD: "
530 RT 2,0;"DIESEL";AT 3,0;"FODEV: "
540 TRNK;AT 4,16;"TANK: "
550 S$=STR$(US)
560 IF LEN S$=3 THEN S$=" "+S$
570 PRINT AT 0,0;N$(1);AT 0,10;CHR$(CODE S$(1)+128);CHR$(CODE S$(2)+128);CHR$(CODE S$(3)+128);
580 PRINT AT 1,15;INT(RND*10)/100;"1000.000 KR.";AT 4,9;OIT;
590 RT 4,25;TIT;
600 ST1 K(1)=INT K(1)
610 IF 8(1)<1 THEN GOTO 605
620 IF 8(1)>25 THEN PRINT AT 2,0;US;"TO 26-LEN STR$(8(1));8(1);
630 IF 8(1)<25 THEN PRINT AT 2,0;US;"TO 26-LEN STR$(8(1));8(1);
640 IF 8(1)<1 THEN GOTO 605
650 IF 8(1)>25 THEN PRINT AT 3,0;US;"TO 24;F(1);
660 IF 8(1)<25 THEN PRINT AT 3,0;US;"TO 24;F(1);
670 US=US-1+RND*2
680 IF US<4 THEN US=US+INT(RND*10)
690 US=INT(US+10)/10
700 PRINT AT 5,16;"US: "
710 IF G(1)=0 THEN RETURN
720 G(1)=INT G(1)
730 IF G(1)<0 THEN GOTO 700
740 PRINT AT 5,0;"GELD: "G(1);
750 RETURN
760 PRINT AT 5,0;"TIL GODE ";-O(1);" KR."
770 RETURN
780 FOR S=0 TO 0 STEP -1
790 FOR T=1 TO R
800 IF RND>.2 THEN GOTO 1029
810 DI=DI-3+INT(RND*7)
820 DI=ABS DI
830 PRINT AT 10,0;"DI: "
840 GOSUB C
850 G(1)=G(1)+DI+(G(1)/100)
860 GOSUB RU
870 IF K(1)<0 THEN GOTO BANK
880 PRINT AT Z,0;"KASSEBEHOLD: "
890 GOSUB C
900 PRINT AT Z,0;T$
910 IF J$<"U" THEN GOTO 2000
920 GOSUB 6900
930 GOSUB RU
940 GOSUB C
950 SDUND 2,400
960 NEXT T
970 IF INT(15/6)=5/6 THEN GOSUB 7900
980 NEXT O
990 FOR T=5 TO 125 STEP 10
1000 SOUND T,12000
1010 NEXT T
1020 PRINT N$(1),N$(2)
1030 PRINT
1040 PRINT K(1),K(2)
1050 PRINT
1060 PRINT -G(1),-G(2)
1070 PRINT K(1)-G(1),K(2)-G(2)
1080 STOP
1090 PRINT AT 7,1;"BANKFORRETNING: "
1100 PRINT AT 13,1;"PROVIANTERING: "AT 13,1;"EKSPORT: "
1110 PRINT AT 15,1;"INGENTING: "
1120 H=15
1130 PRINT AT H,0;"H: "AT H,16;"H: "
1140 M=H+2*INKEY$;"R")-2*(INKEY$="4")
1150 PRINT AT H,0;">";AT H,16;"<"
1160 IF INKEY$="U" THEN GOTO 200
1170 GOTO 2045
1180 PRINT AT 6,0;R;
1190 FOR O=6 TO 21
1200 PRINT T$
1210 NEXT O
1220 IF H=15 THEN GOTO 1150
1230 GOSUB 2000+(H-5)*500
1240 GOTO 1150

```



```

3003 IF K(T) THEN GOTO 3500
3010 PRINT AT 2,0;"DER HANGLER "
3015 IF K(T) THEN GOTO 3500
3020 GOSUB C
3030 IF RND<0.7 THEN GOTO 3950
3040 PRINT "OK. SKRIV HVOR HEGET
3050 ØNSKET."
3060 INPUT K
3070 G(T)=G(T)+K
3080 GOTO 1020
3090 PRINT AT 2,0;"HVA TID ER
3100 DU PÅ?"
3110 INPUT U
3120 PRINT "OK"
3130 K(T)=K(T)-U
3140 G(T)=G(T)-U
3150 PRINT AT 17,0;"DET ER NU SK
3160
3170 GOSUB C
3180 RETURN
3190 GOSUB RU
3200 PRINT AT 2,0;"BESKRIV ER
3210 KKE SLEKT FOR
3220
3230 SOUND 200,40000
3240 GOTO 1200
3250 U=0
3260 GOSUB LA
3270 PRINT AT
3280 IF F(T) THEN PRINT AT 3,
3290 F(T)
3300 IF G(T) THEN PRINT AT 2,
3310 G(T)
3320 SOUND 10,300
3330 GOSUB C
3340 F(T)=F(T)-1
3350 G(T)=G(T)-1
3360 IF U=0 THEN GOTO 4040
3370 IF Y(T)=15 AND X(T)=H(T) TH
3380 EN GOTO 4200
3390 IF G(T)<1 OR F(T)<1 THEN RE
3400
3410 PRINT AT X(T),Y(T),"X"
3420 X(T)=X(T)+(U$="R" AND X(T)<
3430 31)-(U$="L")
3440 Y(T)=Y(T)+(U$="F")-(U$="B")
3450 AND Y(T)>0)
3460 IF PEEK(16510+(33*X(T))+Y
3470 T))=149 THEN GOTO 4100
3480 IF H=37 THEN GOSUB 7760
3490 GOTO 4030
3500 U=U+3000
3510 PRINT AT 5,0;"HØR, SARLET "
3520
3530 K(T)=K(T)-2000*U$
3540 IF U=0 THEN GOTO 4000
3550 PRINT "
3560
3570 GOTO 4030
3580 T(T)=T(T)+(U AND U<0(T))+0
3590 AND U=0(T))
3600 O(T)=O(T)-(U AND U<0(T))-0
3610 AND U=0(T))
3620 RETURN
3630 IF X(T)<0 OR Y(T)<0 THEN T
3640
3650 PRINT AT 5,0
3660 FOR Q=1 TO 2
3670 PRINT U$;U$;U$;U$;U$;U$;T$
3680 NEXT Q
3690 GOSUB RI
3700 PRINT AT 7,10;"HVA ER DET
3710
3720 PRINT "
3730
3740 GOSUB C
3750 PRINT AT 2,0;"HVA ER DET
3760
3770 PRINT AT 10,0-1;"
3780 AT 15,0
3790
3800 G=0+(INKEY$="F" AND G(31)-
3810 INKEY$="7" AND G(2))
3820 IF INKEY$="U" THEN GOTO 515
3830
3840 GOTO 5100
3850 G=0
3860 IF U$="7" THEN GOTO 5200
3870 P=INT(0.5*751)
3880 B(T)=B(T)+P
3890 GOTO 5000
3900 REN
3910 P=INT(0.5*106)
3920 F(T)=F(T)+P
3930 K(T)=K(T)-P
3940 PRINT "
3950
3960 GOSUB C
3970 IF U$="U" THEN RETURN
3980 GOTO 5010
3990 PRINT AT 5,0;"
4000
4010 GOSUB LA
4020 FOR Q=1 TO 3 STEP -1
4030 PRINT AT H(T),0;"X" AT H(T)
4040 "X" AT H(T),0;"
4050 SOUND 2,170
4060 NEXT Q
4070 IF X(T)=H(T) THEN GOTO 5590
4080 FOR Q=H(T) TO X(T) STEP 50N
4090 (X(T)-H(T))
4100 PRINT AT 0,Y(T),"X" AT 0,Y(T)
4110 "X" AT 0,Y(T);
4120 SOUND 2,170
4130 NEXT Q
4140 N=U$*3000+(15-Y(T)+(R$ (X
4150 T)-H(T)))
4160 K(T)=K(T)-N
4170 SOUND 3,9000
4180 PRINT AT 5,0;"DER KOSTEDE "
4190
4200 SOUND 150,50000
4210 PRINT AT 1,13;INT(K(T)/100
4220 "100000000 KA."
4230 PRUSE 100
4240 GOTO 5010
4250 SS=0
4260 U=2000
4270 CLS
4280 E=5+INT(RND*15)
4290 GOTO 6100
4300 PRINT AT 16-2*A,0;U$
4310
4320 FOR Q=1 TO A
4330 PRINT H$(Q);"
4340
4350 PRINT
4360 NEXT Q
4370 GOSUB C
4380 GOSUB C
4390 GOSUB C
4400 GOSUB C
4410 GOSUB C
4420 GOSUB C
4430 GOSUB C
4440 GOSUB C
4450 GOSUB C
4460 GOSUB C
4470 GOSUB C
4480 GOSUB C
4490 GOSUB C
4500 GOSUB C
4510 GOSUB C
4520 GOSUB C
4530 GOSUB C
4540 GOSUB C
4550 GOSUB C
4560 GOSUB C
4570 GOSUB C
4580 GOSUB C
4590 GOSUB C
4600 GOSUB C
4610 GOSUB C
4620 GOSUB C
4630 GOSUB C
4640 GOSUB C
4650 GOSUB C
4660 GOSUB C
4670 GOSUB C
4680 GOSUB C
4690 GOSUB C
4700 GOSUB C
4710 GOSUB C
4720 GOSUB C
4730 GOSUB C
4740 GOSUB C
4750 GOSUB C
4760 GOSUB C
4770 GOSUB C
4780 GOSUB C
4790 GOSUB C
4800 GOSUB C
4810 GOSUB C
4820 GOSUB C
4830 GOSUB C
4840 GOSUB C
4850 GOSUB C
4860 GOSUB C
4870 GOSUB C
4880 GOSUB C
4890 GOSUB C
4900 GOSUB C
4910 GOSUB C
4920 GOSUB C
4930 GOSUB C
4940 GOSUB C
4950 GOSUB C
4960 GOSUB C
4970 GOSUB C
4980 GOSUB C
4990 GOSUB C
5000 GOSUB C
5010 GOSUB C
5020 GOSUB C
5030 GOSUB C
5040 GOSUB C
5050 GOSUB C
5060 GOSUB C
5070 GOSUB C
5080 GOSUB C
5090 GOSUB C
5100 GOSUB C
5110 GOSUB C
5120 GOSUB C
5130 GOSUB C
5140 GOSUB C
5150 GOSUB C
5160 GOSUB C
5170 GOSUB C
5180 GOSUB C
5190 GOSUB C
5200 GOSUB C
5210 GOSUB C
5220 GOSUB C
5230 GOSUB C
5240 GOSUB C
5250 GOSUB C
5260 GOSUB C
5270 GOSUB C
5280 GOSUB C
5290 GOSUB C
5300 GOSUB C
5310 GOSUB C
5320 GOSUB C
5330 GOSUB C
5340 GOSUB C
5350 GOSUB C
5360 GOSUB C
5370 GOSUB C
5380 GOSUB C
5390 GOSUB C
5400 GOSUB C
5410 GOSUB C
5420 GOSUB C
5430 GOSUB C
5440 GOSUB C
5450 GOSUB C
5460 GOSUB C
5470 GOSUB C
5480 GOSUB C
5490 GOSUB C
5500 GOSUB C
5510 GOSUB C
5520 GOSUB C
5530 GOSUB C
5540 GOSUB C
5550 GOSUB C
5560 GOSUB C
5570 GOSUB C
5580 GOSUB C
5590 GOSUB C
5600 GOSUB C
5610 GOSUB C
5620 GOSUB C
5630 GOSUB C
5640 GOSUB C
5650 GOSUB C
5660 GOSUB C
5670 GOSUB C
5680 GOSUB C
5690 GOSUB C
5700 GOSUB C
5710 GOSUB C
5720 GOSUB C
5730 GOSUB C
5740 GOSUB C
5750 GOSUB C
5760 GOSUB C
5770 GOSUB C
5780 GOSUB C
5790 GOSUB C
5800 GOSUB C
5810 GOSUB C
5820 GOSUB C
5830 GOSUB C
5840 GOSUB C
5850 GOSUB C
5860 GOSUB C
5870 GOSUB C
5880 GOSUB C
5890 GOSUB C
5900 GOSUB C
5910 GOSUB C
5920 GOSUB C
5930 GOSUB C
5940 GOSUB C
5950 GOSUB C
5960 GOSUB C
5970 GOSUB C
5980 GOSUB C
5990 GOSUB C
6000 GOSUB C
6010 GOSUB C
6020 GOSUB C
6030 GOSUB C
6040 GOSUB C
6050 GOSUB C
6060 GOSUB C
6070 GOSUB C
6080 GOSUB C
6090 GOSUB C
6100 GOSUB C
6110 GOSUB C
6120 GOSUB C
6130 GOSUB C
6140 GOSUB C
6150 GOSUB C
6160 GOSUB C
6170 GOSUB C
6180 GOSUB C
6190 GOSUB C
6200 GOSUB C
6210 GOSUB C
6220 GOSUB C
6230 GOSUB C
6240 GOSUB C
6250 GOSUB C
6260 GOSUB C
6270 GOSUB C
6280 GOSUB C
6290 GOSUB C
6300 GOSUB C
6310 GOSUB C
6320 GOSUB C
6330 GOSUB C
6340 GOSUB C
6350 GOSUB C
6360 GOSUB C
6370 GOSUB C
6380 GOSUB C
6390 GOSUB C
6400 GOSUB C
6410 GOSUB C
6420 GOSUB C
6430 GOSUB C
6440 GOSUB C
6450 GOSUB C
6460 GOSUB C
6470 GOSUB C
6480 GOSUB C
6490 GOSUB C
6500 GOSUB C
6510 GOSUB C
6520 GOSUB C
6530 GOSUB C
6540 GOSUB C
6550 GOSUB C
6560 GOSUB C
6570 GOSUB C
6580 GOSUB C
6590 GOSUB C
6600 GOSUB C
6610 GOSUB C
6620 GOSUB C
6630 GOSUB C
6640 GOSUB C
6650 GOSUB C
6660 GOSUB C
6670 GOSUB C
6680 GOSUB C
6690 GOSUB C
6700 GOSUB C
6710 GOSUB C
6720 GOSUB C
6730 GOSUB C
6740 GOSUB C
6750 GOSUB C
6760 GOSUB C
6770 GOSUB C
6780 GOSUB C
6790 GOSUB C
6800 GOSUB C
6810 GOSUB C
6820 GOSUB C
6830 GOSUB C
6840 GOSUB C
6850 GOSUB C
6860 GOSUB C
6870 GOSUB C
6880 GOSUB C
6890 GOSUB C
6900 GOSUB C
6910 GOSUB C
6920 GOSUB C
6930 GOSUB C
6940 GOSUB C
6950 GOSUB C
6960 GOSUB C
6970 GOSUB C
6980 GOSUB C
6990 GOSUB C
7000 GOSUB C
7010 GOSUB C
7020 GOSUB C
7030 GOSUB C
7040 GOSUB C
7050 GOSUB C
7060 GOSUB C
7070 GOSUB C
7080 GOSUB C
7090 GOSUB C
7100 GOSUB C
7110 GOSUB C
7120 GOSUB C
7130 GOSUB C
7140 GOSUB C
7150 GOSUB C
7160 GOSUB C
7170 GOSUB C
7180 GOSUB C
7190 GOSUB C
7200 GOSUB C
7210 GOSUB C
7220 GOSUB C
7230 GOSUB C
7240 GOSUB C
7250 GOSUB C
7260 GOSUB C
7270 GOSUB C
7280 GOSUB C
7290 GOSUB C
7300 GOSUB C
7310 GOSUB C
7320 GOSUB C
7330 GOSUB C
7340 GOSUB C
7350 GOSUB C
7360 GOSUB C
7370 GOSUB C
7380 GOSUB C
7390 GOSUB C
7400 GOSUB C
7410 GOSUB C
7420 GOSUB C
7430 GOSUB C
7440 GOSUB C
7450 GOSUB C
7460 GOSUB C
7470 GOSUB C
7480 GOSUB C
7490 GOSUB C
7500 GOSUB C
7510 GOSUB C
7520 GOSUB C
7530 GOSUB C
7540 GOSUB C
7550 GOSUB C
7560 GOSUB C
7570 GOSUB C
7580 GOSUB C
7590 GOSUB C
7600 GOSUB C
7610 GOSUB C
7620 GOSUB C
7630 GOSUB C
7640 GOSUB C
7650 GOSUB C
7660 GOSUB C
7670 GOSUB C
7680 GOSUB C
7690 GOSUB C
7700 GOSUB C
7710 GOSUB C
7720 GOSUB C
7730 GOSUB C
7740 GOSUB C
7750 GOSUB C
7760 GOSUB C
7770 GOSUB C
7780 GOSUB C
7790 GOSUB C
7800 GOSUB C
7810 GOSUB C
7820 GOSUB C
7830 GOSUB C
7840 GOSUB C
7850 GOSUB C
7860 GOSUB C
7870 GOSUB C
7880 GOSUB C
7890 GOSUB C
7900 GOSUB C
7910 GOSUB C
7920 GOSUB C
7930 GOSUB C
7940 GOSUB C
7950 GOSUB C
7960 GOSUB C
7970 GOSUB C
7980 GOSUB C
7990 GOSUB C
8000 GOSUB C
8010 GOSUB C
8020 GOSUB C
8030 GOSUB C
8040 GOSUB C
8050 GOSUB C
8060 GOSUB C
8070 GOSUB C
8080 GOSUB C
8090 GOSUB C
8100 GOSUB C
8110 GOSUB C
8120 GOSUB C
8130 GOSUB C
8140 GOSUB C
8150 GOSUB C
8160 GOSUB C
8170 GOSUB C
8180 GOSUB C
8190 GOSUB C
8200 GOSUB C
8210 GOSUB C
8220 GOSUB C
8230 GOSUB C
8240 GOSUB C
8250 GOSUB C
8260 GOSUB C
8270 GOSUB C
8280 GOSUB C
8290 GOSUB C
8300 GOSUB C
8310 GOSUB C
8320 GOSUB C
8330 GOSUB C
8340 GOSUB C
8350 GOSUB C
8360 GOSUB C
8370 GOSUB C
8380 GOSUB C
8390 GOSUB C
8400 GOSUB C
8410 GOSUB C
8420 GOSUB C
8430 GOSUB C
8440 GOSUB C
8450 GOSUB C
8460 GOSUB C
8470 GOSUB C
8480 GOSUB C
8490 GOSUB C
8500 GOSUB C
8510 GOSUB C
8520 GOSUB C
8530 GOSUB C
8540 GOSUB C
8550 GOSUB C
8560 GOSUB C
8570 GOSUB C
8580 GOSUB C
8590 GOSUB C
8600 GOSUB C
8610 GOSUB C
8620 GOSUB C
8630 GOSUB C
8640 GOSUB C
8650 GOSUB C
8660 GOSUB C
8670 GOSUB C
8680 GOSUB C
8690 GOSUB C
8700 GOSUB C
8710 GOSUB C
8720 GOSUB C
8730 GOSUB C
8740 GOSUB C
8750 GOSUB C
8760 GOSUB C
8770 GOSUB C
8780 GOSUB C
8790 GOSUB C
8800 GOSUB C
8810 GOSUB C
8820 GOSUB C
8830 GOSUB C
8840 GOSUB C
8850 GOSUB C
8860 GOSUB C
8870 GOSUB C
8880 GOSUB C
8890 GOSUB C
8900 GOSUB C
8910 GOSUB C
8920 GOSUB C
8930 GOSUB C
8940 GOSUB C
8950 GOSUB C
8960 GOSUB C
8970 GOSUB C
8980 GOSUB C
8990 GOSUB C
9000 GOSUB C
9010 GOSUB C
9020 GOSUB C
9030 GOSUB C
9040 GOSUB C
9050 GOSUB C
9060 GOSUB C
9070 GOSUB C
9080 GOSUB C
9090 GOSUB C
9100 GOSUB C
9110 GOSUB C
9120 GOSUB C
9130 GOSUB C
9140 GOSUB C
9150 GOSUB C
9160 GOSUB C
9170 GOSUB C
9180 GOSUB C
9190 GOSUB C
9200 GOSUB C
9210 GOSUB C
9220 GOSUB C
9230 GOSUB C
9240 GOSUB C
9250 GOSUB C
9260 GOSUB C
9270 GOSUB C
9280 GOSUB C
9290 GOSUB C
9300 GOSUB C
9310 GOSUB C
9320 GOSUB C
9330 GOSUB C
9340 GOSUB C
9350 GOSUB C
9360 GOSUB C
9370 GOSUB C
9380 GOSUB C
9390 GOSUB C
9400 GOSUB C
9410 GOSUB C
9420 GOSUB C
9430 GOSUB C
9440 GOSUB C
9450 GOSUB C
9460 GOSUB C
9470 GOSUB C
9480 GOSUB C
9490 GOSUB C
9500 GOSUB C
9510 GOSUB C
9520 GOSUB C
9530 GOSUB C
9540 GOSUB C
9550 GOSUB C
9560 GOSUB C
9570 GOSUB C
9580 GOSUB C
9590 GOSUB C
9600 GOSUB C
9610 GOSUB C
9620 GOSUB C
9630 GOSUB C
9640 GOSUB C
9650 GOSUB C
9660 GOSUB C
9670 GOSUB C
9680 GOSUB C
9690 GOSUB C
9700 GOSUB C
9710 GOSUB C
9720 GOSUB C
9730 GOSUB C
9740 GOSUB C
9750 GOSUB C
9760 GOSUB C
9770 GOSUB C
9780 GOSUB C
9790 GOSUB C
9800 GOSUB C
9810 GOSUB C
9820 GOSUB C
9830 GOSUB C
9840 GOSUB C
9850 GOSUB C
9860 GOSUB C
9870 GOSUB C
9880 GOSUB C
9890 GOSUB C
9900 GOSUB C
9910 GOSUB C
9920 GOSUB C
9930 GOSUB C
9940 GOSUB C
9950 GOSUB C
9960 GOSUB C
9970 GOSUB C
9980 GOSUB C
9990 GOSUB C

```

```

8040 PRINT AT R,0;"US$ KURS "
8050 AT 21,0;"PRIS PR. TØNDE "
8060
8070 T(T)=T(T)-E
8080 IF T(T)<0 THEN RETURN
8090 PRINT AT 15,0;"
8100
8110 PRINT "T(T) "
8120
8130 IF RND<0.25;E
8140 IF INKEY$<"U" THEN GOTO 60
8150
8160 RETURN
8170 N=1+INT(T(T)/2000)
8180 J=1
8190 FOR P=1 TO N
8200 PRINT AT 5,0;U$;P;" AF IRL
8210 N;" RUNDER"
8220 PRINT N$(J);"STYRER BUDENE
8230
8240 PRINT "TRYK JR, HVIS SRLG E
8250 OR EN"
8260 PRINT "KRSEBEHOLING NU "
8270 K(T)
8280 GOSUB 0010
8290 SOUND 6,LR
8300 SCROLL
8310 SCROLL
8320 IF T(T)>2000 THEN GOTO 8210
8330 IF T(T)<0 THEN RETURN
8340 U=T(J)
8350 PRINT AT R,0;U;" VIL INDRI
8360 N;U$;U$;08;" KR,
8370
8380 FOR I=1 TO 1 STEP -1
8390 IF I=J THEN GOTO 8250
8400 E=INT(RND*85)
8410 PRINT AT R,0;"SRELGER "
8420 FOR "E";E;" $ LAVERE"
8430 GOSUB C
8440 IF U$="J" THEN GOTO 8400
8450 SCROLL
8460 NEXT I
8470 PRINT "
8480
8490 K(J)=K(J)+U$;U$;BB
8500 T(J)=T(J)-U
8510 SOUND 150,13000
8520 GOSUB C
8530 IF U$<"U" THEN RETURN
8540 BB=BB-(2 AND 50;20)-(15 AND
8550 0)+(10 AND 85;10)
8560 IF P=5 THEN BB=BB+P
8570 NEXT P
8580 RETURN
8590 SCROLL
8600 PRINT "
8610
8620 IF U(T)=1 THEN GOTO 8470
8630 K(T)=K(T)+U$;U$;BB-E
8640 T(T)=T(T)-U
8650 IF INKEY$<"U" THEN GOTO 844
8660
8670 J$="U"
8680 GOTO 8315
8690 SCROLL
8700 SCROLL
8710 PRINT AT R,0;"
8720
8730 SCROLL
8740 GOTO 8255
8750 GOSUB LA
8760 PRINT AT 5,0;"SKRL LICENSKD
8770 AT 0,0;40000 KA,"
8780 GOSUB C
8790 IF U$<"U" THEN GOTO 7000
8800 IF RND<0.95 THEN GOTO 8400
8810
8820 FAST
8830 FOR Q=1 TO A
8840 FOR Q=1 TO 15
8850 SOUND 5,9J
8860 FOR J=1 TO 15
8870 S=Y$(3,15+(Q-1)+J)
8880 IF S=" " THEN GOTO 8970
8890 IF Y$(2,15+(Q-1)+J)=S OR
8900 Y$(2,15+(Q-1)+J)="X" INKEY$ GOTO
8910
8920 IF S=N$(B,1) INKEY$ PRINT A
8930 T+120+(10 AND 5;10)
8940 NEXT J
8950 NEXT Q
8960 NEXT Q
8970 CLS
8980 K(T)=K(T)-40000
8990 PRINT AT 5,0;"
9000
9010 FOR Q=1 TO 4
9020 PRINT AT 5,0;U$
9030 PRINT AT 1,13;INT(K(T)/100
9040 "100000000 KA,"
9050 F(T)=F(T)-1
9060 SOUND 14,1000
9070 SOUND 20,2000
9080 X=X(T)
9090 IF F(T)>20 THEN PRINT AT 3,
9100 F(T)
9110 Y=Y(T)
9120 PRINT AT X,Y;"
9130 GOSUB C
9140 PRINT AT X,Y;"
9150 IF J$="U" THEN GOTO 7100
9160 X=X+(J$="R" AND X(21)-(J$="
9170 AND X(7))
9180 Y=Y+(J$="F" AND Y(25)-(J$="
9190 AND Y(9))
9200 PRINT AT X,Y;"
9210 S(T)=S(T)-1
9220 IF S(T)<1 OR F(T)<1 THEN RE
9230
9240 IF S(T)>20 THEN PRINT AT 2,
9250 S(T)
9260 IF RND<0.998 THEN GOSUB 7720
9270 GOTO 7025
9280 X(T)=X
9290 Y(T)=Y
9300 IF Y(T)=15 AND X(T)=H(T) TH
9310 EN RETURN
9320 L=1+(15*(X-7))+Y
9330 IF Y$(2,L)="X" THEN GOTO 77
9340
9350 IF Y$(3,L)<H$(T,1) THEN GO
9360
9370 FOR J=1 TO 3+VAL Y$(2,L)
9380 PRINT AT 1 TO 4
9390 SOUND 0;J,100
9400 NEXT Q
9410 K(T)=K(T)-1200*U$+J
9420 IF RND<0.95 THEN GOTO 7700
9430 IF Y$(1,L)="1" THEN GOTO 72
9440
9450 Y$(2,L)="X"
9460 PRINT AT 5,0;"
9470
9480 SOUND 150,19000
9490 NEXT P
9500 RETURN
9510 FOR Q=1 TO LEN X$
9520 PRINT AT X,Y;X$(Q)

```

```

7220 SOUND 60-2*0,100
7230 NEXT Q
7240 Y$(1,L)="0"
7250 F=VAL Y$(2,L)*1000+INT(RN
0+1000)
7260 PRINT AT 5,0;N$(T);"
7270 "FU,"
7280 SOUND 150,5000
7290 Q(2,1)=1
7300 Q(T)=0(T)+FU
7310 PRINT AT 4,9;0(T)
7320 PAUSE 100
7330 NEXT P
7340 RETURN
7350 FLR=1
7360 K(T)=K(T)-100000
7370 GOTO ULYK
7380 K(T)=K(T)-2000000
7390 Y=15
7400 X=H(T)
7410 FLR=2
7420 GOTO ULYK
7430 FLR=3
7440 R=INT(RND*(U/3))
7450 R$=STR$ R+" "
7460 U=U-R
7470 GOTO ULYK
7480 FLR=4
7490 R=10+INT(RND*6)
7500 R$=STR$ R+" PCT."
7510 K(T)=K(T)-R+(K(T)/100)
7520 GOTO ULYK
7530 U$P
7540 SOUND 2,2000
7550 FAST
7560 FOR Q=1 TO 225
7570 IF Y$(1,Q)="1" THEN U=U+1
7580 NEXT Q
7590 SLOW
7600 PRINT
7610 PRINT "DER ER NU "
7620 PRINT "MED OLIEINDHOLD TIL
7630
7640 GOSUB C
7650 RETURN
7660 PRINT AT 5,0;"START MED JA
7670 DET RIGTIGT FELT ER NARET
7680
7690 LP=0
7700 LI=0
7710 GOSUB LR
7720 SOUND 34,9J
7730 X=X(T)
7740 Y=Y(T)
7750 GOSUB C
7760 SOUND 23,400
7770 X=X+(J$="R")-(J$="L")
7780 Y=Y+(J$="F")-(J$="B")
7790 IF J$="U" THEN LI=1
7800 IF LI=0 THEN PRINT AT X,Y;"
7810
7820 IF LI=0 THEN GOTO 8015
7830 L=1+(15*(X-7))+Y
7840 IF Y$(3,L)=N$(T,1) THEN RET
7850
7860 IF Y$(3,L)<H$(T,1) THEN GOTO 8
7870
7880 LP=LP-1;H$(T,1)
7890 K(T)=K(T)-5000*U$
7900 PRINT AT X,Y;H$(T,1)
7910 IF LP=10 THEN RETURN
7920 PRINT AT 5,13;INT(K(T)/10
7930 "100000000 KA,"
7940 GOTO 8015
7950 RETURN
7960 R$=R$+" "
7970
7980 FOR Q=1 TO 10
7990 FOR Q=5 TO 5 STEP -5
8000 SOUND 0,1000
8010 NEXT Q
8020 SLOW
8030 FOR Q=0 TO 0
8040 PRINT AT 5,0;R$
8050 SOUND 40,2000
8060 PRINT AT 5,0;U$;T$
8070 NEXT Q
8080 R$="
8090 R$=R$
8100 RETURN
8110 R$=Y$(2,L)
8120 IF R$=" " THEN PRINT AT 5,0
8130
8140 IF R$<" " THEN PRINT AT 5,
8150
8160 PRINT "
8170 PRINT "
8180 PRINT "
8190 PRINT "
8200 PRINT "
8210 PRINT "
8220 PRINT "
8230 PRINT "
8240 PRINT "
8250 PRINT "
8260 PRINT "
8270 PRINT "
8280 PRINT "
8290 PRINT "
8300 PRINT "
8310 PRINT "
8320 PRINT "
8330 PRINT "
8340 PRINT "
8350 PRINT "
8360 PRINT "
8370 PRINT "
8380 PRINT "
8390 PRINT "
8400 PRINT "
8410 PRINT "
8420 PRINT "
8430 PRINT "
8440 PRINT "
8450 PRINT "
8460 PRINT "
8470 PRINT "
8480 PRINT "
8490 PRINT "
8500 PRINT "
8510 PRINT "
8520 PRINT "
8530 PRINT "
8540 PRINT "
8550 PRINT "
8560 PRINT "
8570 PRINT "
8580 PRINT "
8590 PRINT "
8600 PRINT "
8610 PRINT "
8620 PRINT "
8630 PRINT "
8640 PRINT "
8650 PRINT "
8660 PRINT "
8670 PRINT "
8680 PRINT "
8690 PRINT "
8700 PRINT "
8710 PRINT "
8720 PRINT "
8730 PRINT "
8740 PRINT "
8750 PRINT "
8760 PRINT "
8770 PRINT "
8780 PRINT "
8790 PRINT "
8800 PRINT "
8810 PRINT "
8820 PRINT "
8830 PRINT "
8840 PRINT "
8850 PRINT "
8860 PRINT "
8870 PRINT "
8880 PRINT "
8890 PRINT "
8900 PRINT "
8910 PRINT "
8920 PRINT "
8930 PRINT "
8940 PRINT "
8950 PRINT "
8960 PRINT "
8970 PRINT "
8980 PRINT "
8990 PRINT "
9000 PRINT "
9010 PRINT "
9020 PRINT "
9030 PRINT "
9040 PRINT "
9050 PRINT "
9060 PRINT "
9070 PRINT "
9080 PRINT "
9090 PRINT "
9100 PRINT "
9110 PRINT "
9120 PRINT "
9130 PRINT "
9140 PRINT "
9150 PRINT "
9160 PRINT "
9170 PRINT "
9180 PRINT "
9190 PRINT "
9200 PRINT "
9210 PRINT "
9220 PRINT "
9230 PRINT "
9240 PRINT "
9250 PRINT "
9260 PRINT "
9270 PRINT "
9280 PRINT "
9290 PRINT "
9300 PRINT "
9310 PRINT "
9320 PRINT "
9330 PRINT "
9340 PRINT "
9350 PRINT "
9360 PRINT "
9370 PRINT "
9380 PRINT "
9390 PRINT "
9400 PRINT "
9410 PRINT "
9420 PRINT "
9430 PRINT "
9440 PRINT "
9450 PRINT "
9460 PRINT "
9470 PRINT "
9480 PRINT "
9490 PRINT "
9500 PRINT "
9510 PRINT "
9520 PRINT "
9530 PRINT "
9540 PRINT "
9550 PRINT "
9560 PRINT "
9570 PRINT "
9580 PRINT "
9590 PRINT "
9600 PRINT "
9610 PRINT "
9620 PRINT "
9630 PRINT "
9640 PRINT "
9650 PRINT "
9660 PRINT "
9670 PRINT "
9680 PRINT "
9690 PRINT "
9700 PRINT "
9710 PRINT "
9720 PRINT "
9730 PRINT "
9740 PRINT "
9750 PRINT "
9760 PRINT "
9770 PRINT "
9780 PRINT "
9790 PRINT "
9800 PRINT "
9810 PRINT "
9820 PRINT "
9830 PRINT "
9840 PRINT "
9850 PRINT "
9860 PRINT "
9870 PRINT "
9880 PRINT "
9890 PRINT "
9900 PRINT "
9910 PRINT "
9920 PRINT "
9930 PRINT "
9940 PRINT "
9950 PRINT "
9960 PRINT "
9970 PRINT "
9980 PRINT "
9990 PRINT "

```

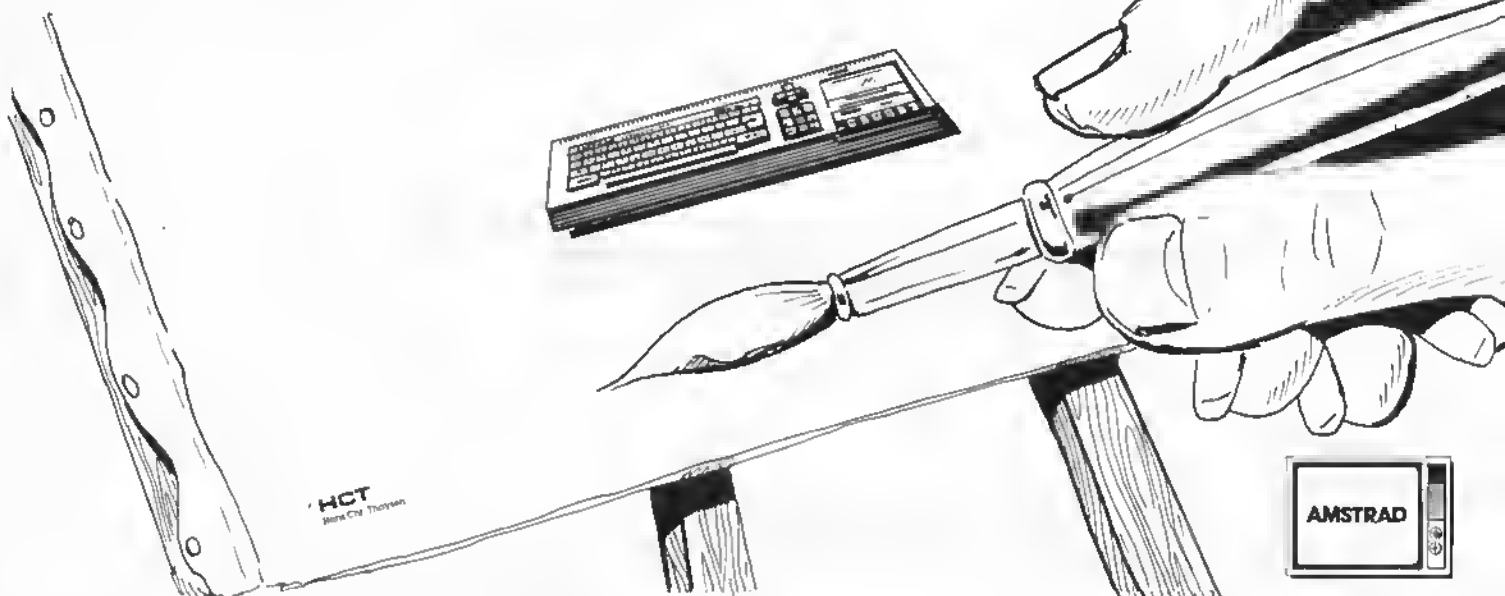
Ampainter

■ Nu kan du få lejlighed til at udfolde dine kunstneriske evner på Amstrads monitor. Med dette program kan man legne linier, cirkler og firkanter. Cirklerne og firkanterne kan udfyldes efter behov. Programmets største fordel er, at du kan gemme dine tegninger på bånd. Hvis du så

senere i et andet program (et adventure?) skal bruge billedet skriver du blot LOAD "BILLEDE".

En anden smart ting er, at du kan få en oversigt over kommandoerne, uden at hele tegningen bliver ødelagt. □

Carsten Olsen



```
1000 REM *****
1010 REM #
1020 REM # tegne Program #
1030 REM #
1040 REM *****
1050 SPEED WRITE 1
1060 ZONE 1
1070 MODE 2
1080 REM *****
1090 REM #
1100 REM # windows #
1110 REM #
1120 REM *****
1130 WINDOW #1, 16,42,6,18
1140 WINDOW #2, 47,75,6,18
1150 WINDOW #3, 1,50,25,25
1160 WINDOW #4, 70,80,25,25
1170 WINDOW #5, 50,80,25,25
1180 REM *****
1190 REM #
1200 REM # danke bogstaver #
1210 REM #
1220 REM *****
1230 SYMBOL AFTER 91
1240 SYMBOL ASC("a"),126,216,216,234,216,216,222
1250 SYMBOL ASC("b"),126,198,206,214,230,198,232
1260 SYMBOL ASC("c"),56,0,124,198,234,198,198
1270 SYMBOL ASC("d"),0,0,116,26,126,216,110
1280 SYMBOL ASC("e"),0,0,118,204,214,102,220
1290 SYMBOL ASC("f"),48,0,120,12,124,204,118
1300 GOSUB 3760: CLS
1310 REM *****
1320 REM #
1330 REM # Initlerting #
1340 REM #
1350 REM *****
1360 l=0
1370 l=1
1380 x%=320
1390 y%=200
1400 lx=x%
1410 ly=y%
1420 tom=0
1430 linie=1
1440 cirkel=2
1450 firkant=3
1460 slæbetom
1470 mini=0
1480 maxb=638
1490 maxh=382
1500 REM *****
1510 REM #
1520 REM # styring move #
```

```
1530 REM #
1540 REM *****
1550 IF INKEY(0)=0 THEN LET y%=y%+2
1560 IF INKEY(0)=32 THEN LET y%=y%-10
1570 IF INKEY(2)=0 THEN LET y%=y%-2
1580 IF INKEY(2)=32 THEN LET y%=y%+10
1590 IF INKEY(0)=0 THEN LET x%=x%-2
1600 IF INKEY(0)=32 THEN LET x%=x%+10
1610 IF INKEY(1)=0 THEN LET x%=x%-2
1620 IF INKEY(1)=32 THEN LET x%=x%+10
1630 IF INKEY(60)=0 THEN LET lx=x%, ly=y%
1640 LOCATE #4,1,1
1650 PRINT #4,"KCLR"
1660 REM *****
1670 REM #
1680 REM # tegne xrt #
1690 REM #
1700 REM *****
1710 IF INKEY(36)=0 THEN GOSUB 2170
1720 IF INKEY(62)=0 THEN GOSUB 2280
1730 IF INKEY(54)=0 THEN GOSUB 2700
1740 IF INKEY(42)=0 THEN GOSUB 3020
1750 IF INKEY(35)=0 THEN GOSUB 3110
1760 IF INKEY(61)=0 THEN GOSUB 3280
1770 IF INKEY(44)=0 THEN GOSUB 4190
1780 IF INKEY(53)=0 THEN CLS: GOTO 1380: REM forfra
1790 REM *****
1800 REM #
1810 REM # sprog for at move ikke bevæger sig ud af skærmen #
1820 REM #
1830 REM *****
1840 ORIGIN 0,16,0,638,398,16
1850 IF x%<mini THEN x%=mini
1860 IF x%>maxb THEN x%=maxb
1870 IF y%<mini THEN y%=mini
1880 IF y%>maxh THEN y%=maxh
1890 REM *****
1900 REM #
1910 REM # udskrivning af start punkt og x,y #
1920 REM #
1930 REM *****
1940 LOCATE #3,1,1
1950 PRINT #3,"X=", USING "###",y%,
1960 PRINT #3,"Y=", USING "###",x%,
1970 PRINT #3," = START/CENTRUM/HJ/RHE=", USING "###",lx%,
1980 PRINT #3," ", USING "###",ly%
1990 REM *****
2000 REM #
2010 REM # slætte Gennemslut punkt og Plottet et nyt #
2020 REM #
2030 REM *****
2040 IF x%<lx% AND y%<ly% THEN GOTO 1550
2050 IF TEST (x%,y%)=0 THEN l=8 / l=1 ELSE l=1 / l=0
2060 PLOT x%,y%,l:REM slætte Plot
2070 PLOT x%,y%,1:REM Plottet
2080 l=1
2090 REM *****
2100 REM #
```


Programmer:
Samtlige aftrykte listninger
er atprøvede før offentlig-
gørelse. Forlaget betaler
skattefrit op til 1000 kroner
for godkendte læserpro-
grammer. Forlaget har ret til
at aftrykke godkendte pro-
grammer i bladet og offent-
liggøre dem på andie
lagenmedia

Soft Special 39

Regnelærer

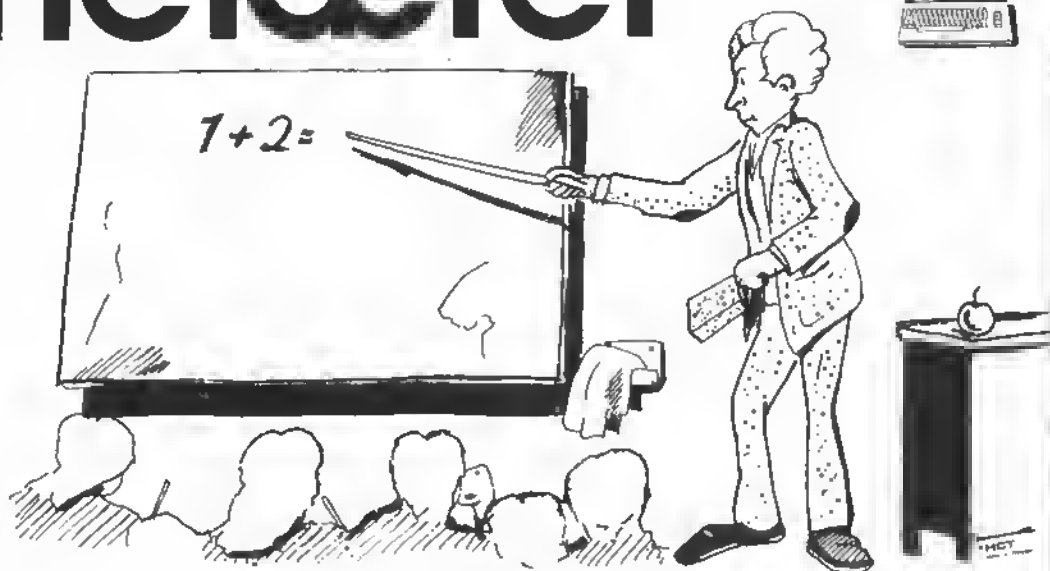


■ Regnelærer til Commodore 64 er et program, som kan hjælpe små skolebørn med matematikken.

Programmet giver nogle opgaver, som man skal løse. Opgaverne bliver sværere, jo flere man får løst.

Opgaverne omfatter de fire regnearter. Programmet er ellers selvforklarende. ☐

Michael Lundholm



```

5 PRINT "J"
5 POKE 53280,0:POKE 53281,0:POKE 53272,23
7 GOTO 9500
9 FORA=0 TO 2000: NEXT
9 POKE 53272,2:1100SUB1500
10 POKE 54276,32:PRINT "J"
12 REM:5VAELGEPROGRAMme
15 PRINT "*****T*****ENJ*IPRINT "*****"=====
20 PRINT "*****"
30 RINT "***** I1=PLUS I 12=MINUS I
31 PRINT "*****"
32 RINT "*****"
33 PRINT "***** I3=DANCE I 14=DIVIDER I 15=STOP *
34 RINT "*****"
40 INPUT "*****HVAO VIL OU OVEB I?A:1 IF A=3 THEN PRINT "J" *ENG
44 PRINT "*****HVAO VIL OU OVEB VIL OU HAVE *
45 INPUT "*****I:1 POKE 54285,15
46 REN:5PLUS=,NINUS= 00 GANGEPROGRAMme
48 P=25
49 PRINT "J"
50 A=INT(RND(1)*P)+1:B=INT(RND(1)*P)+1
55 PRINT "*****POINT "B" OMGANGE I:1 IF R=YANDS=Y+5 THEN GOTO 1000
60 IF A=1 THEN PRINT "*****" A="B" C=A:B RE S="*
70 IF A=2 THEN PRINT "*****" A="B" C=A:B RE S="*
80 IF A=3 THEN PRINT "*****" A="B" C=A:B RE S="*
82 IF A=4 THEN GOTO 200
85 T1$="000000":INPUT "*****" ID
86 IF T1$="000010" THEN PRINT "*****" OU ER FOR LANGSOM*
90 IF C THEN PRINT "*****" ID T10 T12=6510:5610:6508SUB9015=S+5
100 IF C THEN PRINT "*****" ORKERT OET ER C12=3310:100010:6508SUB90
103 FORB=0 TO 1000: NEXT
110 P=P+25:R=R+1: IF R=YANDS(Y+5 THEN GOTO 350
120 GOTO 45
120 REM:5U1V1610NSPROGRAMme
201 RE S="/*
205 POKE 54286,0:PRINT "J"
210 PRINT "VILKEN TABEL VIL OU HAVE?":INPUT B:R=10
215 PRINT "J"
220 H=6:INT(RND(1)*D)*P+1=D
221 PRINT "*****POINT 12 *OMGANGE I:1 IF R=YANDS=Y+5 THEN GOTO 1000
225 T1$="000000":IF P100 THEN T1$="000000"
227 T1$="000000":IF P100 THEN T1$="000000"
230 PRINT "*****" H"/I
232 INPUT "*****" J:K=H/I
235 IF T1$="000010" THEN PRINT "*****" OU ER FOR LANGSOM*
240 IF J>K THEN PRINT "*****" R1G1T12=5310:50010:6508SUB90015=S+3
250 IF J>K THEN PRINT "*****" ORKERT OET ER K12=3310:100010:6508SUB900
260 FORL=0 TO 1000: NEXT R:R=1:P=10: IF R=YANDS(Y+5 THEN GOTO 350
270 GOTO 218

```

```

300 REM **STOP - ELLER FORTSAETPROGRAM**
360 PRINT "J"
370 IF R=YANDS=R*5 THEN PRINT "*****MEGET FORNEMT *IS=5+50
375 IF R*(3ANDS)=R*4 THEN PRINT "*****LIDNOMMERKET *IS=5+25
380 IF R*(4ANDS)=R*5 THEN PRINT "*****DET ER IKKE FOR GODT *IS=5+10
385 IF R*(3ANDS)=R*2 THEN PRINT "*****OV OLS MEGET MERE *IS0T0401
390 IF R*2 THEN PRINT "*****DU SKAL FOLGE MERE MED I SKOLEN *IS0T0401
395 REM STOP - ELLER FORTSAETPROGRAM
400 PRINT "*****HED BONUS FIK DU *S*POINT *IS0T0403
401 PRINT "*****DU FIK *S*POINT *
403 POKE54276,321 PRINT "*****VIL DU RDOVE IGEN? (J/N) "
405 GETS:IF S="*" THEN M051
406 IF S(") "J" THEN PRINT "J" IENG
407 IF S="J" THEN PRINT "*****STADIS *R*S*? *R*S=0
410 GETS:IF T="*" THEN M10
415 IF T="N" THEN GOTO10
420 IF T="S" "J" THEN S=A:PRINT "J" IS=0:R=0:GOTO44
499 REM *****N0LEDNING*****
500 NVS="*****" WRITTEN BY MICHAEL LUNGHOLN
505 PRINT "*****"
510 FOR A=1 TO LEN NVS:PRINT MID$(NVS,A,1):FOR B=0 TO 30:PRINT NEXT
520 FOR OF=1 TO 200:POKE3280,OF:POKE3280,T:PRINT OF
530 RETURN
500 REN=LYDPROGRAM**
910 N=34272:POKE N+24,15:POKE N+5,0:POKE N+6,250:POKE N+1,18
920 POKE N,0:POKE N+4,2:IF OR T=0:GOTO NEXT:POKE N+4,15:RETURN
1000 G=1:IC=341:A=90:FOR L=34276 TO 34295:POKE L,0:INEXT
1005 POKE34296,15:POKE34277,64
1010 POKE34278,85:POKE34273,0:POKE34272,0
1015 POKE34270,1:POKE34270,17:0=0+51:FO:99 THEN G=5
1020 A=A-1:IC=C-1:IF IC=0 THEN G=0+A:1:FO:1 THEN POKE34255,0:GOTO330
1030 GOTO1005
1495 REM **FORKLARING**
1500 PRINT "*****"
1510 REM *****DET REGNERPROGRAM FOREGAAR SAALEDES AT FORST KOMER DER EN MENU,*
1510 PRINT "DEREFETER VAELEDER MAN OEN REGHEART MAN VIL HAVE, SAA VIL "
1515 PRINT "COMPUTEREN SPORSE"
1520 PRINT "HVOR MANGE STYKKER DU VIL HAVE, NAAR DU HAR SVARET PAA "
1530 PRINT "DET STILLER COMPUTEREN NOGLE REGNE- STYKKER, SOM BLIVER "
1535 PRINT "VANSKELIGERE "
1540 REM "ETTER MAN OEN, DEN BESVARER DU SAA, OG HVIS OUBESVARER OEN ALLE "
1550 PRINT "RISTIGT VIL DER KOMME NOGLE LYDE FRA COMPUTEREN."
1560 PRINT "*****"
1582 PRINT SRC(") "TRYK EN TAST"
1583 FOR G=1 TO 200:INEXT
1585 PRINT SPC(") "TRYK EN TAST"
1587 FOR G=1 TO 200:INEXT
1590 GETS:IF S="*" THEN M52
1590 IF S(") "J" THEN RETURN

```

Race

[illegible]

```

200 IF$=0ANDY%$=1THENPRINT"3"STR$(KM)+"":S=1
210 GOTO$1:IF$#=""THEN$=0
220 IFASC($$)=133ANDKM<1000THENSF=200
230 IFASC($$)=134ANDKM<2000THENSF=100
240 IFASC($$)=135ANDKM<3000THENSF=50
250 IFASC($$)=136THENSF=0
260 IFASC($$)=92THEN$=173137,32,32
300 IFY%<27THENSF=0
990 IFPZ<>102ANDPZ<>97ANDPZ<>225THEN40
991 FORM=60TO1STEP-1:POKE36065.60+INT(N/10):
POKE36865.60+INT(N/10):NEXT POKE36665.38
1000 POKE36079.27:POKE36065.38
1010 FORM=0TOD4
1020 IFKM+Y%<PE(N)THEN10000
1030 NEXT
1040 PRINT"HIGH SCORE 1000"
1050 FORM=0TOD4
1060 PRINTTAB(0)N+1,TAB(3)RE$(N):PRINTTAB(0)RE(N)"KN":PRINT
1070 NEXT
1080 PRINT"DU KÖRTE"KN+Y%+"KM"
9950 FORM=1TOD5000
9970 NEXTN
9980 GOTO$1:IF$#=""THEN$=0
9990 GOTO20
9999 END
10000 FORM=4TOM+1STEP-1
10010 RE$(N)=RE$(N-1)
10020 RE(N)=RE(N-1)
10030 NEXT
10040 RE$(N)="ANONYM"

```

Talsys

■ Talsys konverterer decimaltal til hex, hex til decimal samt decimal til binær og binær til decimal.

Programmet er selvforklarende. Dog skal det bemærkes at det returnerer til menu, når der indtastes (RETURN) uden talværdi. □

Kai Bentzen

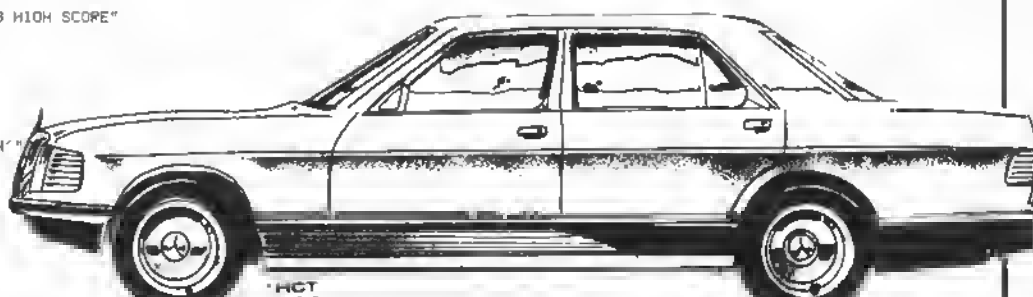


```
5 REM TALSYSTEMER
10 PRINTCHR$(147)
20 DIM A$(15)
30 GOSUB 5000
40 REM
50 PRINTTAB(10):"KONVERTERING AF TAL"
60 PRINTTAB(10):"-----"
70 PRINT:PRINT:PRINTTAB(13):"1 HEX. TIL DEC."
80 PRINT:PRINTTAB(13):"2 DEC. TIL HEX."
90 PRINT:PRINTTAB(13):"3 BINAER TIL DEC."
100 PRINT:PRINTTAB(13):"4 DEC. TIL BINAER"
110 PRINT:PRINTTAB(13):"5 SLUT"
120 PRINT:PRINTTAB(13):"ANGIV RUTINENR: ";
125 GET B$:IF B$="" THEN 125
126 B=VAL(B$)
130 IF B>5 THEN PRINTCHR$(147): GOTO 30
140 PRINTCHR$(19):FOR I=1 TO B*2+2
150 PRINT
160 NEXT I
170 PRINTTAB(10):"="
180 FOR L=1 TO 500:NEXT L
190 ON B GOTO 200,500,800,1200,1000
200 PRINTCHR$(147):PRINTTAB(10):"HEXADECIMAL - DECIMAL"
210 PRINTTAB(10):"-----"
220 PRINT:PRINTTAB(12):INPUT H$
225 IF H$="" THEN PRINTCHR$(147):GOTO50
230 M=1:X=0: G=16+3
240 L=LEN(H$): FOR I=5-L TO 4
260 T$=MID$(H$,M,1)
270 IF ASC(T$)>47 AND ASC(T$)<58 THEN T(I)=VAL(T$)*G: GOTO 290
280 T(I)=(ASC(T$)-55)*G
290 TA=TA+T(I): G=G/16
300 M=M+1
310 NEXT I
315 TA$=STR$(TA):LT=LEN(TA$)
320 PRINTTAB(28-LT):PRINTCHR$(145):TA
325 TA=0
330 H$="":GOTO 220
500 PRINTCHR$(147)
510 PRINTTAB(10):"DECIMAL - HEXADECIMAL"
520 PRINTTAB(10):"-----"
530 PRINT:PRINTTAB(9):INPUT H$
540 IF VAL(H$)>65535 THEN 500
550 IF VAL(H$)<0 THEN H$=STR$(VAL(H$)+65535)
560 IF H$="" THEN PRINTCHR$(147):GOTO 50
570 D$=H$:G=16+3
580 FOR I=1 TO 4
590 C=INT(VAL(D$)/G):D$=STR$(VAL(D$)-C*G)
```

```
595 IF C=0 THEN A$(C)="0"
600 TA$=TA$+A$(C)
605 G=G/16
610 NEXT I
620 PRINTCHR$(145):PRINTTAB(28-LEN(TA$)):TA$
630 TA$="":H$="":GOTO 530
800 PRINTCHR$(147)
810 PRINTTAB(10):"BINAER - DECIMAL"
820 PRINTTAB(10):"-----"
830 PRINT:PRINTTAB(8):INPUT H$
840 IF H$="" THEN PRINTCHR$(147):GOTO 50
850 IF LEN(H$)>8 THEN PRINTCHR$(147):GOTO 800
860 L=LEN(H$): G=1
870 REM
880 FOR I=L TO 1 STEP -1
900 T$=MID$(H$,I,1)
910 T(I)=VAL(T$)*G
920 TA=T(I)+TA
930 G=0+2:NEXT I
940 TA$=STR$(TA):TL=LEN(TA$)
950 PRINTCHR$(145):PRINTTAB(28-TL):TA$
960 TA=0:H$="":G=1:GOTO 830
970 STOP
1000 PRINTCHR$(147)
1010 END
1200 PRINTCHR$(147):PRINTTAB(10):"DECIMAL - BINAER"
1210 PRINTTAB(10):"-----"
1220 PRINT:PRINTTAB(9):INPUT H$
1230 IF H$="" THEN PRINTCHR$(147):GOTO 50
1240 IFVAL(H$)>255 THEN PRINTCHR$(147):GOTO 1200
1250 G=2+7
1260 FOR I=1 TO 8
1270 T(I)=INT( VAL(H$)/G)
1280 H$=STR$(VAL(H$)-T(I)*G)
1285 A$="1"
1290 IF T(I)=0 THEN A$="0"
1300 TA$=TA$+A$
1310 G=G/2
1320 NEXT I
1330 PRINTCHR$(145):PRINTTAB(28-LEN(TA$)):TA$
1340 TA$="":H$="":GOTO 1220
1350 STOP
5000 FOR I=1 TO 15
5010 READ A$(I)
5020 NEXT I
5030 DATA 1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F
5040 RETURN
```

```
10050 PE(M)=KM*RYX
10060 PPINT:"JAA JED FRA DIT NAVN TIL HIGH SCORE"
10070 INPUTRE$(M):IFLEN(RE$(M))>15THEN10070
10080 RE$(M)=RE$(M)+STR$(M+1)
10100 GOTO10040
30000 GETA$:IFA$<>"T"THEN5990
30010 GETA$:IFA$<>"O"THEN5990
30020 GETA$:IFA$<>"P"THEN5990
30030 POKE808,112
30040 PRINT"SPOL BRANDET TILBAGE OG TRYK 'RETURN'"
30050 WAIT197,64,64
30060 SAVE"RACER 1":"PRINT PRINT"PROGRAM SAVED"
30070 OPEN1,1,1,"RACER 1 FILE":PRINT:PRINT"SAVING HIGH SCORE"
30080 FORN=0T04
30090 PRINT#1,PE$(N)
30100 PRINT#1,STP$(RE$(N))
30110 NEXT
30120 CLOSE1
30130 PRINT"OK"
30140 END
40000 PRINT"SPOL BRANDET TILBAGE OG TRYK 'RETURN'"
40010 WAIT197,64,64
40020 OPEN1,1,0,"RACER 1 FILE":PRINT"FOUND"
40030 FORN=0T04
40040 INPUT#1,RE$(N)
40050 INPUT#1,AS
40060 RE$(N)=VAL(AS)
40070 NEXT
40080 CLOSE1
40090 GOTO20
```

Dette racerspil kan køre på en første F1, andet F2, tredje F3 VIC-20 uden ekstra RAM-til- og fjerde F4.
slutning.
Spillet styres med joysticks. Ved første start begynder du med RUN20. Derefter bare Førsøg at køre så længe som RUN.
muligt. Du har fire gear, - Henning Petersen



Mælkevej

■ Programmet »Mælkevej« demonstrerer på en overbevisende måde, hvor flot Commodore 64 kan tegne på en skærm.

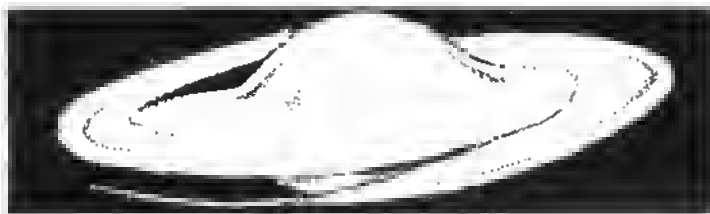
Når programmet er færdig, står du tilbage med et imponerende grafisk billede af en mælkevej med over 2000 stjerner. Da programmet tager tid til at køre, er det vel-

egnet til t.eks. »demo«.

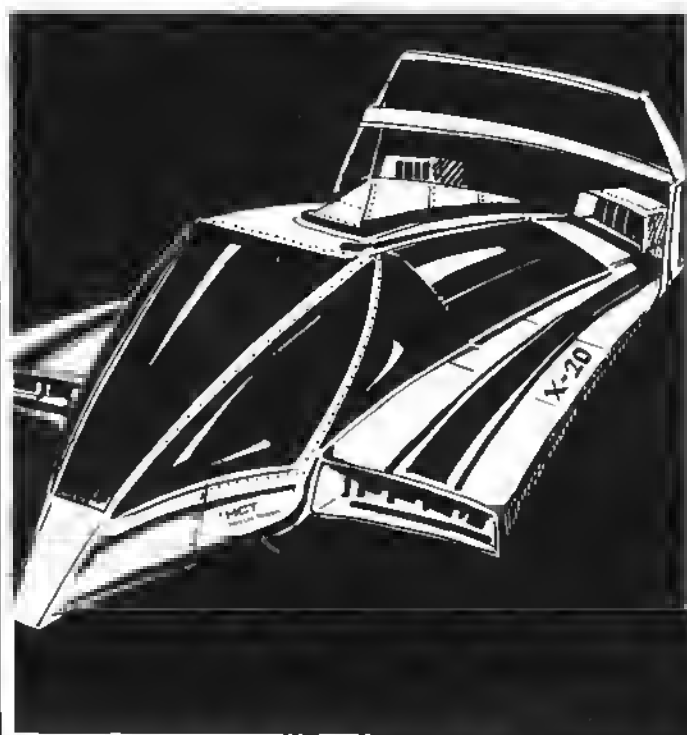
Programmet tegner en eller to spiralarme i en af universets galakser. Centerstjernen markeres i hvidt, mens planeterne udenom farves i blå på en sort baggrund.

»Mælkevej« rummer en del REM-sætninger, så det fungerer setvinstruerende. □

Christian Nielsen



```
100 REM ***MÆLKEVEJ***
110 :
120 REM PRA COMMODORE 64
130 PRINT CHR$(147): REM SKÆRMEN SLETTES
140 PRINT VALT OM DATA 1984"
145 PRINT:INPUT"HVOR MANOE SPIRALARME (1 ELLER 2)";Z1
150 POKE 53280,0: REM RAMMEN FARVES SORT
160 PRINT:PRINT:PRINT "HAV LIDT TÅLMODIGHED"
170 POKE 56,32: REM BASIC BESKYTTES MED GRAFIK FOER INDSKRIVNING
180 GOSUB 1000: REM GRAFIKKEN TRENNES
190 :
200 FOR Z=1 TO Z1
210 : IF Z=1 THEN W=0: GOTO 230
220 : IF Z=2 THEN W=1
230 : FOR A=0 TO 2 STEP .01
240 REM * KOORDINATER FASTLAEGGES FOR BESTEMT PUNKT 1 SPIRALEN *
250 : R=EXP(A)*12
260 : X=COS(W)*200*R+160: Y=SIN(W)*200*R+100+COS(W)*R: REM CENTRERES
270 : X1=X: Y1=Y: GOSUB 2000: REM HØVEDSTJERNEN TEGNES
280 REM DE OMGIVENDE STJERNER INDTEGNES
290 REM*****
300 REM*****
310 : IF A<1.75 THEN I0=A*2+1: GOTO 340
320 : IF A<1.85 THEN I0=2: GOTO 340
330 : I0=1
340 : FOR I=0 TO 10
350 : DX=RND(1)*3: DY=RND(1)*3
360 : DI=RND(1): DZ=RND(1)
370 : IF DI<.5 THEN DX=-DX
380 : IF DZ<.5 THEN DY=-DY
390 : X1=X+DX: Y1=Y+DY: GOSUB 2000: REM ØVRIGE STJERNER INDTEGNES
400 : NEXT I
410 : W1=RND(1)/5: W=W+W1
420 : NEXT A
430 NEXT Z
439 REM*****
440 REM STJERNER TEGNES SOM BAGGRUND *
445 REM*****
450 FOR S=1 TO 250
460 : X=RND(1)*320: Y=RND(1)*200: REM TILFÆLDIGE PLADSER BESTEMMES
470 : X1=X: Y1=Y: GOSUB 2000: REM STJERNER TEGNES
480 NEXT S
490 :
495 REM *****
495 REM VENTER PRA TASTTRYK
496 REM *****
500 GET QS: IF QS="" THEN 500
501 :
510 REM *****
520 REM GRAFIKKEN UDKOBLES
530 REM *****
540 POKE 53265,PEEK(53265) AND 223
550 POKE 53272,PEEK(53272) AND 247
560 :
570 END
999 REM *****
1000 REM GRAFIKKHUKKEMELSEN SLETTES
1001 REM*****
1005 FOR I=0192 TO 16191: POKE 1,0: NEXT
1010 REM*****
1020 REM BAGGRUNDSFARVEN BLIVER SORT, STJERNERNE HVIDE
1030 REM*****
1040 FOR I=1024 TO 2823:POKE 1,16: NEXT
1050 POKE 53272,PEEK(53272) OR 8: REM GRAFIKKEN STARTER FRA ADRESSE 0192
1060 POKE 53265,PEEK(53265) OR 32:REM HØJOPLOSNING STARTER
1070 :
1080 RETURN
1090 :
2000 REM*****
2010 REM SÆT PRIK
2020 REM INPUT: X= OG Y-POSITION (X1,Y1)
2030 REM OUTPUT:
2040 REM*****
2050 X1=INT(X1):Y1=INT(Y1)
2060 REM*****
2080 POKE BY,PEEK(BY) OR (2+7-(X1AND 7))>> REM SÆT PRIK
2090 RETURN
2090 RETURN
```



■ Du skal i dette lille program styre dig vej igennem den intergalaktiske rumvej i systemet Sorion. Du skal finde hver passage for at avancere til toppen. Hvis du ikke gør det hurtigt nok, er du færdig. Styr med tastene Q for op, A for ned, M til venstre og N til højre. □

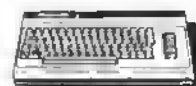
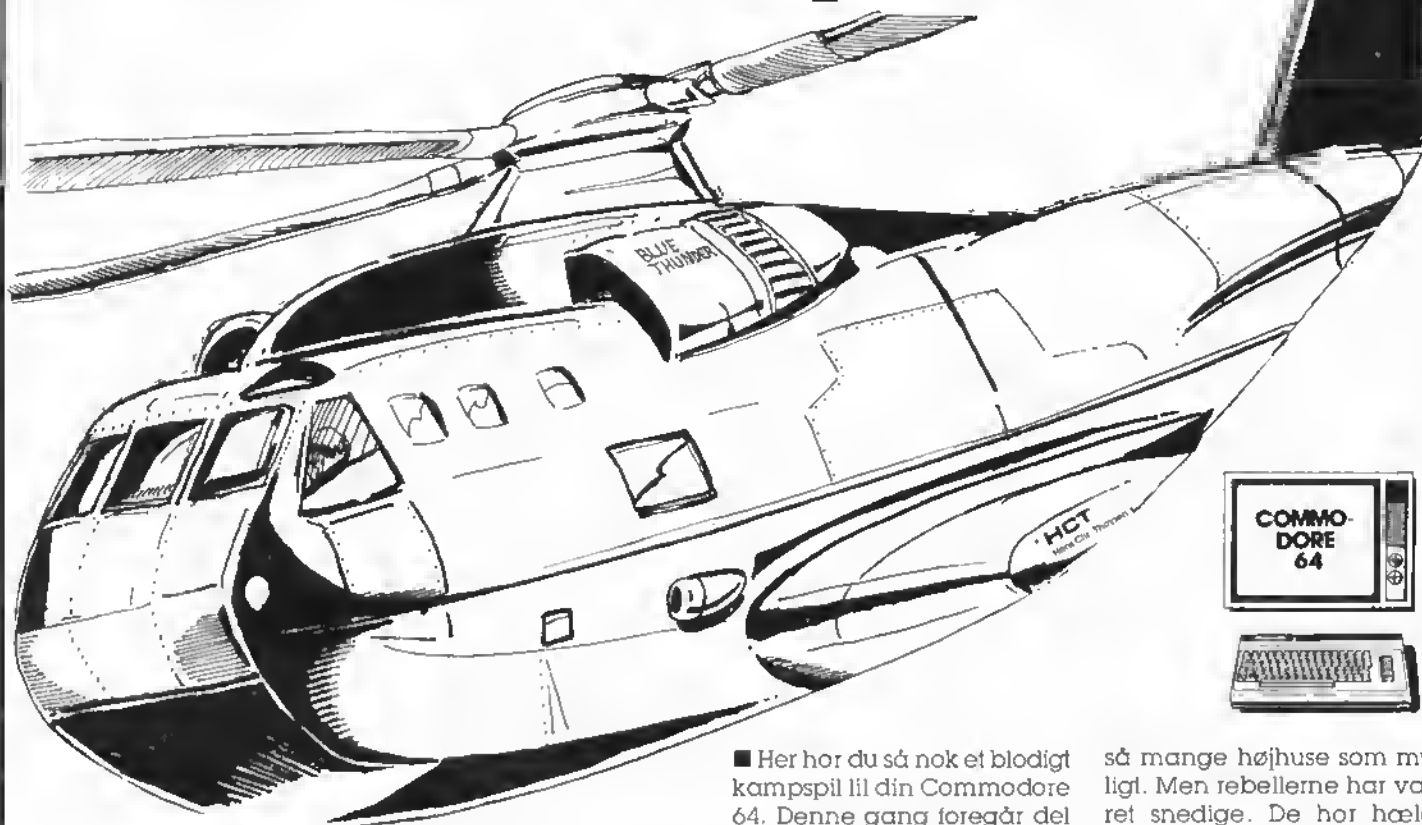
Nils Lausten

Star race



```
1 0=1
2 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT"7" POKE650,255
3 INPUT "ENTER LEVEL (1-10)";I
10 FOR I=1 TO 13:PRINT"*****"
20 PRINT" "
30 NEXT I
31 FORE=1 TO I
40 FOR I=1024 TO 2823 STEP 40: POKE I+INT(36*RND(0))+1,32
50 NEXT I:NEXTE
60 IF PEEK(1124+P)<102 THEN OP=1:GOTO 100
70 IF PEEK(1024+60+P+1)=102 THEN NO=1:GOTO 100
80 IF PEEK(1024+60+P-1)=102 THEN NO=1
100 POKE1960+J,81:POKE56232+J,1
105 POKE1024+60+P,32:POKE55296+60+P,0
106 IF OP=1 THEN P=P+40:O=0:OP=2
107 IF OP=2 THEN O=1:OP=0
108 P=P+O
110 POKE1024+60+P,36:POKE55296+60+P,2
120 IF P>980 THEN GOTO 1000
121 IF J<900 THEN GOTO 1100
125 POKE1960+J,32:POKE56232+J,0
130 GETA$:IF A$<>" " THEN GOTO 1400
200 GOTO 060
400 IF A$="A" AND PEEK(1960+J+40)<102 THEN J=J+40:GOTO 060
410 IF A$="Q" AND PEEK(1960+J-40)<102 THEN J=J-40:GOTO 060
420 IF A$="M" AND PEEK(1960+J-1)<102 THEN J=J-1:GOTO 060
430 IF A$="N" AND PEEK(1960+J+1)<102 THEN J=J+1:GOTO 060
440 IF A$="A" OR A$="Q" OR A$="M" OR A$="N" THEN GOSUB 3000
450 GOTO 060
1000 PRINT"LEND IGT, DU TÅSTE":GOTO 2000
1100 PRINT"FINT KLARET, DU VANDT":GOTO 2000
2000 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
2100 PRINT"MPRESS 'Q' TO PLAY."
2110 PRINT"MPRESS 'Q' TO PLAY."
2220 GETA$:IF A$="Q" THEN RUN
2222 GOTO 2100
3000 V=54296:W=54277:A=54277:H=54273:L=54272
3005 FOR X=10 TO 8 STEP -.25
3010 POKEV,X:POKEW,17:POKEA,15:POKEH,40:POKEL,200:POKE54276,248:NEXT
3020 POKEW,0:POKEA,0:RETURN
```

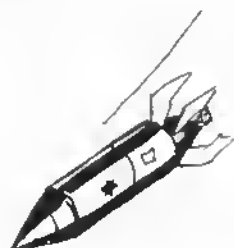
Kabul kaput



■ Her hor du så nok et blodigt kampspil lil din Commodore 64. Denne gang foregår det hele i Afghanistans hovedstad Kabul, hvor du skal nedkæmpe nogle særdeles lødædt kæmpende rebeller. Som pilot i en kamphelikopter er din opgave at bombe

så mange højhuse som muligt. Men rebellerne har været snedige. De har hældt mælk i din flybenzin, så du tager højde hele tiden. Alltså, på den, hvis du vil nå at samle points, inden du selv ryger ned på maven. □

Tom Rasmussen



```

30 POE532811,61OE533P60,E
10 PEINT'J'V:532481F:542721H1:0
15 PRINT'EVENT ET OUEBLIE,...'
40 REM UEG8 OETA TIL OREEIE
50 FOE112P68T0123611REEOE1EOEE1,EINEET
55 FOP11E50GT01P5001EOEE1,OINEXT
60 PRINT'...CITY BOMBER'
62 PRINT'CONTROL TARTI EPEC ...IMIO EN BOMBE'
63 PRINT'CONTROL TESTI E-TAST, I ELYETS MASTIGHED'
8E PEINT'...EN TEST EOR AT STAPTE'
65 POE189,01W1T156,11EOEE189,1
66 PRINT'11EOEE54P88,151POE5TPTT,01EOEE5E278,2EO1H:5E2T31T:5E278
70 POKEV*2E.2818C*0180*1001LV:1ILL*E
100 REM ORAEIK
101 EORP15E47020231POKEP,51EOKEP:E,01NEET10:E1IL*8
10P 111INTRND11151411POKET81,011POKE792,1L1Y5655201EPINT'KKKJKK'
103 EOP1*1011
104 POKE781,01POEET89E,1L1Y5655E01PRINT'KKKK111010:11NEKT
105 POEET781,01POEET89E,1L1Y5655E01PRINT'LOHEG'
106 021IL*5
110 IEL128THEND*01L:01G0T01IE
111 00T0102
114 EOE53E911,61OEK53280,6
1ED PEM MOVED PROGRAM
100 X10P410*01PK*1809
155 POKEK,11POEEK*F,4180*1P8K 11*81
158 POERE,01POEEK*E,4
100 K0:E10P*PK1EOEOGT,32
128 IPEEK1PE1:ETHENRK*19DE*001T*01POEEGR,3E1POEEGT,321Y*010*01EOKEH,51POKEN,0
163 IPEEK1T1*0THENRE*19DE*0G1T*01POKEOP,3P1POEOT,3P1Y*010*01POEEH,51POEE,0
165 X*X*11PK:RK*E0
170 EY*PEEE119T1
175 IEO*0TEENIEEY*60THEND*11Y:E*E01T*101PP*01P*0
17E IFEET*71THENK*X*0.5
180 IFO1TEENG08U8500
190 IPEEK1X11THENDGT0193
185 IPEEE1X1132THENDGT0660
196 IEX119E2THENG0T0660
P00 IEX1196E TEENG*10
200 IPPE110EETHENK*19DE*001POEEOP,32
250 POKEEX,3E1POKEOP,3P
300 COT0155
400 REM 6048E-RUTINE
499 POEY,2:POEEY+E,810T*TI*W*E0
505 IPEEK1T1*0THENRE*190E*0G1T*01POEEGR,32:E0KEET,321Y*010*01EOKEH,0
510 IPEEK1Y113ETHENRE*5C*51PP*11P*P*1
512 IPEE11THENPOEE,PE:POEET,33:E0KEET,129
515 IEY119E3THEN*010*01POEKG,31EORP11051POKEH.P1POKET,129:NEKT:POKEH,01PP

```

[illegible]

Smarte datakaro

```
10 POKE53281,0:POKE53280,0
20 PRINT"***** DATA-KARAKTER *****"
30 PRINT"***** EVENT ET @JE8L1K"
40 POKE52,48:POKE56,48:POKE56334,PEEK(56334)AND254:POKE1,PEEK(1)AND251
50 FORA=12288TO16383:POKEA,PEEK(A+40960):NEXT
60 POKE1,PEEK(1)OR4:POKE56334,PEEK(56334)OR1:POKE53272,(PEEK(53272)AND240)+12
70 FORA=12288TO12799:READ8:POKEA,8:NEXT
80 FORA=13312TO13823:READ8:POKEA,8:NEXT
90 PRINT"NYT ALFABET:"
100 PRINT"ABCDEFGHIJKLMNOQRSTUVWXYZ"
110 PRINT"NYE TEGN:"
120 PRINT"0+*/=:!$%&,'(>?@+!"+CHR$(34)+"*"+CHR$(39)+"#%&(')"
130 PRINT"NYE TEGN ON"
140 PRINT"POKE53272,(PEEK(53272)AND240)OR12"
150 PRINT"NYE TEGN OFF"
160 PRINT"POKE53272,21"
170 DATA060,066,090,092,076,064,060,000:REM @
180 DATA060,036,036,126,098,098,098,000:REM A
190 DATA124,068,068,126,098,098,126,000:REM B
200 DATA126,066,064,096,098,098,126,000:REM C
210 DATA126,066,066,098,098,098,126,000:REM D
220 DATA124,064,064,120,096,096,124,000:REM E
230 DATA124,064,064,120,096,096,096,000:REM F
240 DATA126,068,064,102,098,098,126,000:REM G
250 DATA066,066,066,126,098,098,098,000:REM H
260 DATA016,016,016,024,024,024,024,000:REM I
270 DATA004,004,004,006,006,070,126,000:REM J
280 DATA068,068,068,126,098,098,098,000:REM K
290 DATA064,064,064,096,096,124,000:REM L
300 DATA127,073,073,105,105,105,105,000:REM M
310 DATA126,066,066,098,098,098,098,000:REM N
320 DATA126,070,070,066,066,066,126,000:REM O
330 DATA126,066,066,126,096,096,096,000:REM P
340 DATA126,066,066,066,066,078,126,000:REM Q
350 DATA124,068,068,126,098,098,098,000:REM R
360 DATA126,066,064,126,066,070,126,000:REM S
370 DATA126,016,016,024,024,024,024,000:REM T
380 DATA066,066,066,098,098,098,126,000:REM U
390 DATA098,098,098,102,036,036,060,000:REM V
400 DATA073,073,073,105,105,105,127,000:REM W
410 DATA066,066,098,060,098,098,098,000:REM X
420 DATA066,066,066,126,024,024,024,000:REM Y
430 DATA126,066,002,126,096,098,126,000:REM Z
440 DATA060,032,032,032,032,032,060,000:REM [
450 DATA126,064,064,240,096,096,126,000:REM \
460 DATA060,004,004,004,004,004,060,000:REM ^
470 DATA000,024,060,126,008,008,024,024:REM _
480 DATA000,016,048,124,127,048,016,000:REM `
490 DATA000,000,000,000,000,000,000,000:REM a
500 DATA016,016,024,024,024,000,024,000:REM b
510 DATA102,102,034,034,000,000,000:REM c
520 DATA100,100,255,102,255,070,070,000:REM d
530 DATA016,126,080,126,018,082,126,016:REM e
540 DATA034,102,012,024,032,070,004,000:REM f
550 DATA062,032,034,127,098,098,126,000:REM g
560 DATA006,012,016,000,000,000,000:REM h
570 DATA008,016,032,048,048,024,012,000:REM i
580 DATA016,008,004,012,012,024,048,000:REM j
590 DATA129,102,060,255,060,102,129,000:REM k
600 DATA000,024,024,126,008,008,000,000:REM l
610 DATA000,000,000,000,024,024,008,008:REM m
620 DATA000,000,000,126,112,000,000,000:REM n
630 DATA000,000,000,000,000,024,024,000:REM o
640 DATA000,003,006,012,016,032,064,000:REM p
650 DATA126,066,066,070,070,070,126,000:REM q
660 DATA008,008,008,024,024,024,024,000:REM r
670 DATA126,066,002,126,096,096,126,000:REM s
680 DATA124,068,004,062,006,070,126,000:REM t
690 DATA126,066,066,066,127,006,006,000:REM u
700 DATA126,064,064,126,006,070,126,000:REM v
710 DATA126,066,064,126,070,070,126,000:REM w
720 DATA126,002,002,006,006,006,006,000:REM x
730 DATA060,036,036,126,070,070,126,000:REM y
740 DATA126,066,066,126,006,006,006,000:REM z
750 DATA000,024,024,000,000,024,024,000:REM {
760 DATA000,000,024,000,024,024,008,008:REM }
770 DATA014,024,048,096,032,016,014,000:REM ~
780 DATA000,000,126,000,126,112,000,000:REM _
790 DATA112,024,012,006,004,008,112,000:REM `
800 DATA126,002,002,126,096,096,000,096:REM a
810 REM
820 REM ***** NEGATIVE TEGN *****
830 REM
840 DATA195,189,165,173,179,191,195,255:REM @
850 DATA195,219,219,129,157,157,157,255:REM A
860 DATA131,187,187,129,157,157,128,255:REM B
870 DATA129,189,191,159,159,157,129,255:REM C
880 DATA129,189,189,157,157,157,129,255:REM D
890 DATA131,191,191,135,159,159,131,255:REM E
900 DATA131,191,191,135,159,159,159,255:REM F
910 DATA129,189,191,153,157,157,129,255:REM G
920 DATA189,189,189,129,157,157,157,255:REM H
930 DATA239,239,239,231,231,231,231,255:REM I
940 DATA251,251,251,249,249,185,128,255:REM J
950 DATA187,187,187,129,157,157,157,255:REM K
860 DATA191,181,191,159,159,159,131,255:REM L
970 DATA128,182,182,150,150,150,150,255:REM M
980 DATA129,189,189,157,157,157,157,255:REM N
990 DATA129,185,185,189,189,189,129,255:REM O
1000 DATA129,189,189,129,159,159,159,255:REM P
1010 DATA129,189,189,189,189,177,129,255:REM Q
1020 DATA131,187,187,129,157,157,157,255:REM R
1030 DATA129,189,191,129,249,185,129,255:REM S
1040 DATA129,239,239,231,231,231,231,255:REM T
1050 DATA189,189,189,157,157,157,129,255:REM U
1060 DATA157,157,157,153,219,219,195,255:REM V
1070 DATA182,182,182,150,150,150,129,255:REM W
1080 DATA189,189,157,195,157,157,157,255:REM X
1090 DATA189,189,189,129,231,231,231,255:REM Y
1100 DATA129,189,253,129,159,157,129,255:REM Z
1110 DATA195,223,223,223,223,223,195,255:REM [
1120 DATA129,191,191,015,159,159,129,255:REM \
1130 DATA195,251,251,251,251,251,195,255:REM ^
1140 DATA255,231,195,129,247,247,231,231:REM _
1150 DATA255,239,207,131,129,207,239,255:REM `
1160 DATA255,255,255,255,255,255,255,255:REM a
1170 DATA239,239,231,231,231,255,231,255:REM b
1180 DATA153,153,221,221,255,255,255,255:REM c
1190 DATA155,155,000,153,000,185,185,255:REM d
1200 DATA239,129,175,129,237,173,129,239:REM e
1210 DATA221,153,243,231,223,185,251,255:REM f
1220 DATA193,223,221,128,157,157,129,255:REM g
1230 DATA249,243,239,255,255,255,255,255:REM h
1240 DATA247,239,223,207,207,231,243,255:REM i
1250 DATA239,247,251,243,243,231,207,255:REM j
1260 DATA126,153,195,000,185,153,126,255:REM k
1270 DATA255,231,231,129,247,247,255,255:REM l
1280 DATA255,255,255,255,231,231,247,247:REM m
1290 DATA255,255,255,129,143,255,255,255:REM n
1300 DATA255,255,255,255,255,231,231,255:REM o
1310 DATA255,252,249,243,239,223,191,255:REM p
1320 DATA129,189,189,185,185,185,129,255:REM q
1330 DATA247,247,247,231,231,231,231,255:REM r
1340 DATA129,183,253,129,159,158,129,255:REM s
1350 DATA131,187,251,193,249,185,129,255:REM t
1360 DATA129,189,189,189,128,249,249,255:REM u
1370 DATA129,191,191,129,249,185,129,255:REM v
1380 DATA129,189,191,129,185,185,129,255:REM w
1390 DATA129,253,253,249,249,249,249,255:REM x
1400 DATA195,219,219,129,185,185,129,255:REM y
1410 DATA129,189,189,129,249,249,249,255:REM z
1420 DATA255,231,231,255,255,231,231,255:REM {
1430 DATA255,255,231,255,231,231,247,247:REM }
1440 DATA241,231,207,159,223,239,241,255:REM ~
1450 DATA255,255,129,255,129,143,255,255:REM _
1460 DATA143,231,243,249,251,247,143,255:REM `
1470 DATA129,253,253,129,159,159,255,159:REM a
```

akterer

ABCDEFGH ABCDEFGH
 IJKLMNOP IJKLMNOP
 QRSTUVW!QRSTUVWXYZ!
 XYZ12345 XYZ12345
 67890?!& 67890?!&
 %'":|.,'!"'":; \$ %'":|.,'!"'":; \$

■ Dette program laver hele karaktersættet om til smarte data karakterer, når du kører med store bogstaver på tastaturet. Programmet er skrevet i BASIC og kører på CBM-64. □

Lars Zeuner



Ørneborgen



■ I dette spil, der passer til Spectrum 16K og 48K, skal du forsvare en mur, der er livsnødvendig som beskyttelse af en landsby.

Sagen er bare, at en kæmpe-ørn synes, det er sjovt at bombardere muren, og det skal du forhindre med alle midler. □

Allan Poulsen

```

1 BORDER 0 PAPER 0 INK 7
2 GO SUB 1000
3 GOTO 123
4 123 255 24 2 123
5 123 255 24 2 123
6 123 255 24 2 123
7 123 255 24 2 123
8 123 255 24 2 123
9 123 255 24 2 123
10 123 255 24 2 123
11 123 255 24 2 123
12 123 255 24 2 123
13 123 255 24 2 123
14 123 255 24 2 123
15 123 255 24 2 123
16 123 255 24 2 123
17 123 255 24 2 123
18 123 255 24 2 123
19 123 255 24 2 123
20 123 255 24 2 123
21 123 255 24 2 123
22 123 255 24 2 123
23 123 255 24 2 123
24 123 255 24 2 123
25 123 255 24 2 123
26 123 255 24 2 123
27 123 255 24 2 123
28 123 255 24 2 123
29 123 255 24 2 123
30 123 255 24 2 123
31 123 255 24 2 123
32 123 255 24 2 123
33 123 255 24 2 123
34 123 255 24 2 123
35 123 255 24 2 123
36 123 255 24 2 123
37 123 255 24 2 123
38 123 255 24 2 123
39 123 255 24 2 123
40 123 255 24 2 123
41 123 255 24 2 123
42 123 255 24 2 123
43 123 255 24 2 123
44 123 255 24 2 123
45 123 255 24 2 123
46 123 255 24 2 123
47 123 255 24 2 123
48 123 255 24 2 123
49 123 255 24 2 123
50 123 255 24 2 123
51 123 255 24 2 123
52 123 255 24 2 123
53 123 255 24 2 123
54 123 255 24 2 123
55 123 255 24 2 123
56 123 255 24 2 123
57 123 255 24 2 123
58 123 255 24 2 123
59 123 255 24 2 123
60 123 255 24 2 123
61 123 255 24 2 123
62 123 255 24 2 123
63 123 255 24 2 123
64 123 255 24 2 123
65 123 255 24 2 123
66 123 255 24 2 123
67 123 255 24 2 123
68 123 255 24 2 123
69 123 255 24 2 123
70 123 255 24 2 123
71 123 255 24 2 123
72 123 255 24 2 123
73 123 255 24 2 123
74 123 255 24 2 123
75 123 255 24 2 123
76 123 255 24 2 123
77 123 255 24 2 123
78 123 255 24 2 123
79 123 255 24 2 123
80 123 255 24 2 123
81 123 255 24 2 123
82 123 255 24 2 123
83 123 255 24 2 123
84 123 255 24 2 123
85 123 255 24 2 123
86 123 255 24 2 123
87 123 255 24 2 123
88 123 255 24 2 123
89 123 255 24 2 123
90 123 255 24 2 123
91 123 255 24 2 123
92 123 255 24 2 123
93 123 255 24 2 123
94 123 255 24 2 123
95 123 255 24 2 123
96 123 255 24 2 123
97 123 255 24 2 123
98 123 255 24 2 123
99 123 255 24 2 123
100 123 255 24 2 123

```

```

1000 GO TO 20
1010 IF *$ B " THEN GO TO 20
1020 LET *$= " " THEN GO TO 20
1030 LET *$= " " THEN GO TO 20
1040 LET *$= " " THEN GO TO 20
1050 LET *$= " " THEN GO TO 20
1060 LET *$= " " THEN GO TO 20
1070 LET *$= " " THEN GO TO 20
1080 LET *$= " " THEN GO TO 20
1090 LET *$= " " THEN GO TO 20
1100 LET *$= " " THEN GO TO 20
1110 LET *$= " " THEN GO TO 20
1120 LET *$= " " THEN GO TO 20
1130 LET *$= " " THEN GO TO 20
1140 LET *$= " " THEN GO TO 20
1150 LET *$= " " THEN GO TO 20
1160 LET *$= " " THEN GO TO 20
1170 LET *$= " " THEN GO TO 20
1180 LET *$= " " THEN GO TO 20
1190 LET *$= " " THEN GO TO 20
1200 LET *$= " " THEN GO TO 20
1210 LET *$= " " THEN GO TO 20
1220 LET *$= " " THEN GO TO 20
1230 LET *$= " " THEN GO TO 20
1240 LET *$= " " THEN GO TO 20
1250 LET *$= " " THEN GO TO 20
1260 LET *$= " " THEN GO TO 20
1270 LET *$= " " THEN GO TO 20
1280 LET *$= " " THEN GO TO 20
1290 LET *$= " " THEN GO TO 20
1300 LET *$= " " THEN GO TO 20
1310 LET *$= " " THEN GO TO 20
1320 LET *$= " " THEN GO TO 20
1330 LET *$= " " THEN GO TO 20
1340 LET *$= " " THEN GO TO 20
1350 LET *$= " " THEN GO TO 20
1360 LET *$= " " THEN GO TO 20
1370 LET *$= " " THEN GO TO 20
1380 LET *$= " " THEN GO TO 20
1390 LET *$= " " THEN GO TO 20
1400 LET *$= " " THEN GO TO 20
1410 LET *$= " " THEN GO TO 20
1420 LET *$= " " THEN GO TO 20
1430 LET *$= " " THEN GO TO 20
1440 LET *$= " " THEN GO TO 20
1450 LET *$= " " THEN GO TO 20
1460 LET *$= " " THEN GO TO 20
1470 LET *$= " " THEN GO TO 20
1480 LET *$= " " THEN GO TO 20
1490 LET *$= " " THEN GO TO 20
1500 LET *$= " " THEN GO TO 20
1510 LET *$= " " THEN GO TO 20
1520 LET *$= " " THEN GO TO 20
1530 LET *$= " " THEN GO TO 20
1540 LET *$= " " THEN GO TO 20
1550 LET *$= " " THEN GO TO 20
1560 LET *$= " " THEN GO TO 20
1570 LET *$= " " THEN GO TO 20
1580 LET *$= " " THEN GO TO 20
1590 LET *$= " " THEN GO TO 20
1600 LET *$= " " THEN GO TO 20

```

Systemtips



TIPSTJENESTE AS

	3,75ks.	7,50ks.	11,25ks.	15,00ks.	18,75ks.	22,50ks.	25kr.	30,00ks.	33,75kr.	37,50ks.	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	X	X	2	X	2	1	X	2	1	X	2
2	1	X	2	X	2	X	2	1	X	2	1
3	1	X	1	X	2	X	2	1	X	2	1
4	X	X	2	1	X	2	X	2	1	X	2
5	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
6	1	X	1	X	2	1	X	2	1	X	2
7	X	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
8	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
9	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
10	X	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
11	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
12	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
13	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
14	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
15	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
16	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
17	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
18	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
19	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
20	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
21	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
22	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
23	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
24	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
25	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
26	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
27	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
28	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
29	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
30	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
31	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
32	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
33	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
34	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
35	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
36	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
37	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
38	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
39	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
40	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
41	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
42	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
43	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
44	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
45	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
46	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
47	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
48	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
49	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
50	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X

■ Mange tipsprogrammer har gennem tiderne set dagens tys. Dette program adskiller sig fra de fleste ved, at det udnytter systemtipningens fordele. Programmet sætter brugeren i stand til følgende:

Man kan gemme systemer på bånd hente systemer fra bånd bruge systemer selv indtaste nye systemer Programmet er i stand til at kopiere systemer fra ét bånd til et andet, hvilket vil være nyttigt, når flere brugere af programmet vil "bytte" systemer med hinanden! Programmets kapacitet er al-

le reducerede systemer fra 1 til 255 enkelttrækker, hvilket skulle være tilstrækkeligt for de fleste.

Indtastning af nyt system:

Når programmet har spurgt om navnet på systemet, antal hel- og halvgarderinger og antal rækker, skal ABC-nøglen indtastes: Programmet skriver "HELGARDERING NR. 1" og tegner en grøn bjælke. Helgarderingerne skal nu indtastes **nøjagtigt**, som de står i ABC-nøgten (brug tasterne 1, x og 2). Tegnene vil efterhånden erstatte den grønne bjælke. Idet man ta-

ster sidste tegn i hver bjælke, skiftes der automatisk til næste bjælke (= næste hel- eller halvgardering).

VIGTIGT! Alle halvgarderinger skal indtastes med tegnene 1 og 2! (programmet ændrer selv, hvis du får brug for 1 x eller x 2 garderinger).

Brug af system

Man designer sin opslittingsrække ved brug af tasterne f1, f5, f3 og "CRSR UP/DWN". Første tryk på f1/f3/f5 tænder det ønskede tegn imellem > og <, andet tryk slukker. Når der tages f7 checker programmet, om der er det rette antal hel- og halvgarderinger,

og melder derefter OK! eller FEJL! Fås meldingen FEJL!, så ret og tryk f7 påny. Når der vises OK!, kreerer programmet samtlige rækker i systemet og viser dem på skærmen, seks ad gangen, lige til at skrive ned på tipskuponen!

I øvrigt er programmet selvforklarende.

TIPS: Det er en god idé, at holde program og data (systemer) adskilt på hver sit bånd, da dette reducerer risikoen for utilsigtet sletning til et minimum. □

Martin Christiansen

```

9 REM ***** INIT *****
10 POKE 53281,0
11 PRINT "SYSTEMTIPNING MED COMMODORE 64"
12 PRINT "VERSION 2.0"
13 PRINT "AF O. 14/11-1984"
14 PRINT "(C) 1984 BY OZIIKU"
15 PRINT "MARTIN CHRISTIANSEN"
16 PRINT "TRYK EN TAST"
17 GETA$:IFA$="" THEN 19
21 DIM HA$(13),HE$(13),KA$(13)
25 DIM RA$(13,255),UR$(13)
26 DIM O$(13),E$(13),F$(13),GA$(13)
30 FOR J=1 TO 13:UR$(J)="" :NEXT J
100 REM ***** STYREPROGRAM *****
105 GOTO 7000:REM *****HOVEOMENU*****
150 REM *****RAEKKERNE UDOSKRIVES*****
310 REM *****RAEKKERNE UDOSKRIVES*****
312 TXT$="" :RAEKKERNE UDOSKRIVES
315 PRINT TXT$
320 PRINT "T=3"
330 FOR J=1 TO 4
350 PRINT TAB(1);J;P
360 PRINT
370 PRINT TAB(1);J;P
380 FOR I=1 TO 3:PRINT TAB(1);RA$(I,P) :NEXT I
385 PRINT TAB(1);J;P
390 FOR I=4 TO 6:PRINT TAB(1);RA$(I,P) :NEXT I
400 PRINT TAB(1);J;P
410 FOR I=7 TO 9:PRINT TAB(1);RA$(I,P) :NEXT I
420 PRINT TAB(1);J;P
430 FOR I=10 TO 13:PRINT TAB(1);RA$(I,P) :NEXT I

```

```

440 PRINT TAB(1);J;P
450 T=T+6:PRINT "*****"
455 IF P<10 AND P/6=INT(P/6) THEN IF=1:GETA$:IFA$="" THEN 455
457 IF IF=1 THEN PRINT TAB(1);J;P :T=T+6:F=0
460 NEXT P
470 GETA$:IFA$="" THEN 470
480 RETURN
5000 REM ***** SUB SIKKER *****
5010 FOR J=1 TO 4
5020 IF UR$(J)="" THEN RA$(I,J)="" :J=J+1
5030 IF UR$(J)="" THEN RA$(I,J)="" :J=J+1
5040 IF UR$(J)="" THEN RA$(I,J)="" :J=J+1
5050 NEXT J
5060 RETURN
5100 REM ***** SUB HALV *****
5110 IF UR$(I)="" THEN RA$(I,J)="" :J=J+1
5120 IF UR$(I)="" THEN RA$(I,J)="" :J=J+1
5125 IF UR$(I)="" THEN RA$(I,J)="" :J=J+1
5130 FOR J=1 TO 4
5150 B$=MID$(HA$(B),J,1)
5160 IF B$="" THEN B$="X"
5170 IF B$="" THEN RA$(I,J)="" :J=J+1
5180 IF B$="" THEN RA$(I,J)="" :J=J+1
5190 IF B$="" THEN RA$(I,J)="" :J=J+1
5200 NEXT J
5210 RETURN
5300 REM ***** SUB HEL *****
5310 FOR J=1 TO 4
5320 C$=MID$(HE$(A),J,1)
5330 IF C$="" THEN RA$(I,J)="" :J=J+1
5340 IF C$="" THEN RA$(I,J)="" :J=J+1
5350 IF C$="" THEN RA$(I,J)="" :J=J+1

```

```

5360 NEXT J
5370 RETURN
5400 REM *****SYSTEMINDLAESNING*****
5405 GOSUB 9000:REM *** NULSTIL ***
5410 TXT$=" " HENTE SYSTEM
5420 PRINT TXT$:INPUT "SYSTEMNAVN" SY$
5430 PRINT TXT$:PRINT "ILAE DATAKASSETTE"
5435 GET A$:IF A$="" THEN 5435
5440 OPEN 1,1,0,SY$
5450 INPUT 1,HE
5460 INPUT 1,HA
5470 INPUT 1,RA
5480 IF HE<0 THEN FOR I=1 TO HE:INPUT 1,HE$(I):NEXT
5490 IF HA<0 THEN FOR I=1 TO HA:INPUT 1,HA$(I):NEXT
5495 CLOSE 1
5500 RETURN
5600 REM *****OPSTILLINGSRAEKKER *****
5605 FOR D=1 TO 13:UR$(D)=" " IF (D)=0:UE(D)=0:UE(D)=0:NEXT D
5610 TXT$=" " OPSTILLINGSRAEKKER
5620 PRINT TXT$
5630 PRINTTAB(17)," "
5640 FOR I=1 TO 3:PRINT " KAMP NR. " I:TAB(17):" " I:NEXT I
5650 PRINTTAB(17)," "
5660 FOR I=4 TO 6:PRINT " KAMP NR. " I:TAB(17):" " I:NEXT I
5680 PRINTTAB(17)," "
5690 FOR I=7 TO 9:PRINT " KAMP NR. " I:TAB(17):" " I:NEXT I
5700 PRINTTAB(17)," "
5710 FOR I=10 TO 13:PRINT " KAMP NR. " I:TAB(17):" " I:NEXT I
5720 PRINTTAB(17)," "
5730 PRINT " " TAB(16):" "
5740 PRINT " " TAB(25):" (F1) = 1 "
5750 PRINT TAB(25):" (F3) = 2 "
5760 PRINT TAB(25):" (F5) = 3 "
5770 PRINT TAB(25):" (F7) = 4 "
5775 L1=1:KA=1
5780 GET A$
5790 IF A$=" " THEN GOSUB 5300
5800 IF A$=" " THEN GOSUB 6000
5810 IF A$=" " THEN GOSUB 6100
5820 IF A$=" " OR A$=" " THEN GOSUB 6300
5830 IF A$=" " OR A$=" " THEN GOSUB 6200
5840 IF A$=" " THEN OK=0:GOSUB 6400:IF OK THEN 5860
5850 GOTO 5780
5860 RETURN
5900 REM *****SUB ETAL *****
5910 IF OK(A)=0 THEN 5960
5920 OK(A)=0:PRINT " " FOR I=1 TO L1:PRINT " " I:NEXT I
5930 PRINTTAB(18)," "
5940 UR$(KA)=" " MIO$(UR$(KA),2,2)
5950 RETURN
5960 OK(A)=1:PRINT " " FOR I=1 TO L1:PRINT " " I:NEXT I
5970 PRINTTAB(18)," "
5980 UR$(KA)=" " MIO$(UR$(KA),2,2)
5990 RETURN
6000 REM *****KRYDS *****
6010 IF E(KA)=0 THEN 6060
6020 E(KA)=0:PRINT " " FOR I=1 TO L1:PRINT " " I:NEXT I
6030 PRINTTAB(19)," "
6040 UR$(KA)=MIO$(UR$(KA),1,1)+" " MIO$(UR$(KA),3,1)
6050 RETURN
6060 E(KA)=1:PRINT " " FOR I=1 TO L1:PRINT " " I:NEXT I
6070 PRINTTAB(19)," "
6080 UR$(KA)=MIO$(UR$(KA),1,1)+" " MIO$(UR$(KA),3,1)
6090 RETURN
6100 REM *****TOTOAL *****
6110 IF F(KA)=0 THEN 6160
6120 F(KA)=0:PRINT " " FOR I=1 TO L1:PRINT " " I:NEXT I
6130 PRINTTAB(20)," "
6140 UR$(KA)=MIO$(UR$(KA),1,2)+" "
6150 RETURN
6160 F(KA)=1:PRINT " " FOR I=1 TO L1:PRINT " " I:NEXT I
6170 PRINTTAB(20)," "
6180 UR$(KA)=MIO$(UR$(KA),1,2)+" "
6190 RETURN
6200 REM *** NEO ***
6210 IF KA=13 THEN RETURN
6220 PRINT " " FORN=1 TO L1:PRINT " " I:NEXT N
6230 PRINT TAB(16):" "
6240 L1=L1+1-(KA=3)-(KA=6)-(KA=9):KA=KA+1
6250 PRINT " " FORN=1 TO L1:PRINT " " I:NEXT N
6260 PRINT TAB(16):" "
6270 RETURN
6300 REM *** OP ***
6310 IF KA=1 THEN RETURN
6320 PRINT " " FORN=1 TO L1:PRINT " " I:NEXT N
6330 PRINT TAB(16):" "
6340 L1=L1+1-(KA=4)-(KA=7)-(KA=10):KA=KA+1
6350 PRINT " " FORN=1 TO L1:PRINT " " I:NEXT N
6360 PRINT TAB(16):" "
6370 RETURN
6400 REM *****GARDERINGSKONTROL *****
6405 PRINT " " TAB(29):" VENT "
6410 G1=0:G2=0:G3=0
6420 FOR I=1 TO 13
6430 GAK(I)=0
6440 FOR J=1 TO 3
6450 IF MIO$(UR$(I),J,1)<> " " THEN GAK(I)=GAK(I)+1
6460 NEXT J
6470 IF GAK(I)=1 THEN G1=G1+1
6480 IF GAK(I)=2 THEN G2=G2+1
6490 IF GAK(I)=3 THEN G3=G3+1
6500 NEXT I
6510 IF G2=HA AND G3=HE AND G1+G2+G3=13 THEN OK=1:GOSUB 6600:GOTO 6530
6520 OK=0:GOSUB 6700
6530 RETURN
6600 REM *****BLINK OK *****
6605 FOR L=1 TO 3
6610 PRINT " " TAB(29):" OK "
6620 FORO=1 TO 100:NEXT O
6630 PRINT " " TAB(29):" "
6640 FORO=1 TO 100:NEXT O
6645 NEXT L
6650 RETURN
6700 REM *****BLINK FEJL *****
6705 FOR L=1 TO 3
6710 PRINT " " TAB(29):" FEJL "
6720 FORO=1 TO 100:NEXT O
6730 PRINT " " TAB(29):" "
6740 FORO=1 TO 100:NEXT O
6745 NEXT L
6750 RETURN
6800 REM *****RAEKKERNE UDREGNES *****
6801 TXT$=" " RAEKKERNE UDREGNES
6802 PRINT TXT$
6803 PRINT " " TAB(17):" "
6804 PRINTTAB(17):" VENT 1 "
6805 PRINTTAB(17):" "
6806 PRINT " " VENT 1:OT MEDENS JED FINDER
6807 PRINT " " EN TRETTENER TIL 0101
6810 FOR I=1 TO 13
6813 B$=""
6814 FOR Y=1 TO 3
6815 IF MIO$(UR$(I),Y,1)<> " " THEN B$=B$+MIO$(UR$(I),Y,1)
6816 NEXT Y
6817 UR$(I)=B$
6820 IF LEN(UR$(I))=3 THEN A=A+1:GOSUB 5300
6830 IF LEN(UR$(I))=2 THEN B=B+1:GOSUB 5100
6840 IF LEN(UR$(I))=1 THEN C=C+1:GOSUB 5000
6850 NEXT I
6860 RETURN
7000 REM *****
7010 REM " " HOVEDMENU
7020 REM *****
7030 TXT$=" " HOVED MENU
7040 PRINT TAB(17):" "
7050 PRINT " (F1) = LAGRE SYSTEM "
7060 PRINT " (F3) = HENTE SYSTEM "
7070 PRINT " (F5) = BRUGE SYSTEM "
7075 PRINT " (F7) = INDASTE NYT SYSTEM "
7077 PRINT " (S) = SLUT "
7080 GET A$:IF A$="" THEN 7080
7090 IF A$=" " THEN GOSUB 10000:GOTO 7000
7100 IF A$=" " THEN GOSUB 5400:GOTO 7000
7110 IF A$=" " THEN GOSUB 5600:GOSUB 6800:GOSUB 6310:GOTO 7000
7115 IF A$=" " THEN GOSUB 8000:GOTO 7000
7117 IF A$="S" THEN SYS$64738
7120 GOTO 7080
7200 RETURN
8000 REM *****
8010 REM " " INDASTE SYSTEM
8020 REM *****
8025 GOSUB 9000:REM *****NULSTILLING *****
8030 TXT$=" " "INDASTIND AF SYSTEM
8035 PRINT TAB(17):" " SYSTEMETS NAVN: INPUT SY$
8040 PRINT TAB(17):" " ANTAL HELGARDERINDER: INPUT HE
8050 PRINT TAB(17):" " ANTAL HALVGARDERINDER: INPUT HA
8060 PRINT TAB(17):" " ANTAL RAEKKER: INPUT RA
8070 IF HE=0 THEN 8270
8075 FOR J=1 TO HE
8080 PRINT TAB(17):" " "HELGARDERINDER NR. " J:
8090 FOR I=1 TO RA:PRINT " " I:NEXT I
8100 FOR I=1 TO RA:PRINT " " I:NEXT I
8105 FOR I=1 TO RA
8110 GET A$:IF A$<>" " AND A$<>"X" AND A$<>"2" THEN 8110
8120 HE$(J)=HE$(J)+A$:PRINT A$
8130 NEXT I
8140 NEXT J
8270 IF HA=0 THEN 8350
8275 FOR J=1 TO HA
8280 PRINT TAB(17):" " "HALVGARDERINDER NR. " J:
8290 FOR I=1 TO RA:PRINT " " I:NEXT I
8300 FOR I=1 TO RA:PRINT " " I:NEXT I
8305 FOR I=1 TO RA
8310 GET A$:IF A$<>" " AND A$<>"2" THEN 8310
8320 HA$(J)=HA$(J)+A$:PRINT A$
8330 NEXT I
8340 NEXT J
8350 RETURN
9000 REM *****
9010 REM " " NULSTIL SYSTEMVARIABLE
9020 REM *****
9030 HA=0:HE=0:RA=0:SY$=""
9040 FOR K=1 TO 13:HA$(K)=" ":HE$(K)=" ":NEXT K
9050 RETURN
10000 REM *****
10010 REM " " SAVE SYSTEM
10020 REM *****
10030 TXT$=" " GEMME SYSTEM
10040 PRINT TAB(17):" " ILAE DATAKASSETTE
10050 GET A$:IF A$="" THEN 10050
10055 PRINT TAB(17):" "
10060 PRINT " " VENT 1
10062 PRINT " "
10070 OPEN 1,1,1,SY$
10080 PRINT 1,HE
10090 PRINT 1,HA
10100 PRINT 1,RA
10110 IF HE<0 THEN FOR I=1 TO HE:PRINT 1,HE$(I):NEXT I
10120 IF HA<0 THEN FOR I=1 TO HA:PRINT 1,HA$(I):NEXT I
10130 CLOSE 1
10140 RETURN

```

Dobbelt-Snake

Dette spil kræver to spillere. Hver har sin egen slange, som han/hun kører rundt med på skærmen. Undervejs gøder det om at ramme så mange stjerner

som mulig, og samtidig undgå at blive lukket inde af modstanderens slange.

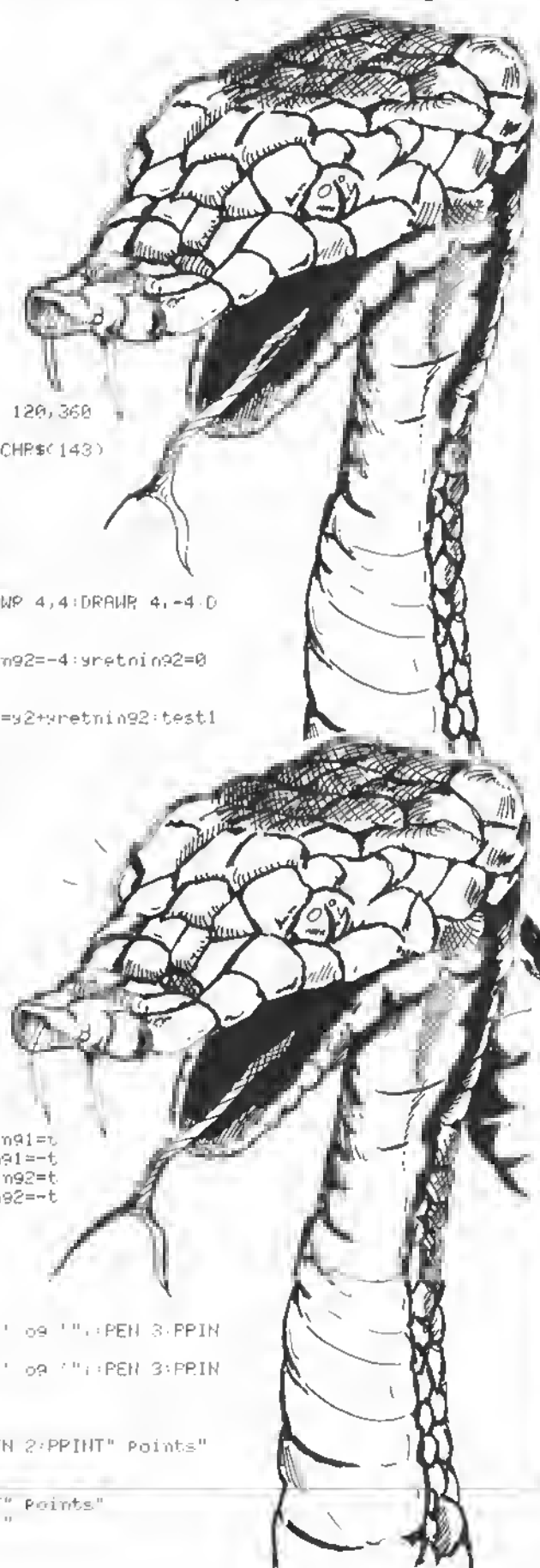
Dobbelt-Snake er et spil fuld af fart, farver, lyd og grafik! □
Lars Christensen



```

10 MODE 0
20 SPEED INK 10,10
25 SYMBOL 255,0,0,118,204,214,102,220
30 INK 0,0:INK 1,16,18:INK 2,2:INK 3,24:INK 4,17:INK 5,0,2
40 LOCATE 7,5:PEN 1:PRINT"S H A K E"
50 MOVE 120,360:DRAW 540,360,3:DRAW 540,300:DRAW 120,300:DRAW 120,360
60 LOCATE 4,12:PEN 4:PRINT"For to spillere"
70 LOCATE 1,17:PEN 2:PRINT"Instruktioner (i/n)":PEN 5:PRINT CHR$(143)
80 LOCATE 1,25:PEN 3:PRINT TAB(5);CHR$(164):" by LC-Soft."
90 GOSUB 460
100 IF x$="i" OR x$="y" THEN GOSUB 470
110 INK 0,0:INK 1,16,18:INK 2,2:INK 3,24:INK 4,7
120 SPEED INK 7,7:Point1=0:Point2=0
130 FOR spil=1 TO 5
140 MODE 0
150 FOR x=1 TO 20:PLOT PND*590+20,PND*360+20,1:DRAWP -4,0:DRAWP 4,4:DRAWP 4,-4:0
DRAWP -4,-6:DRAWP -4,6:NEXT
160 MOVE 0,0:DRAW 639,0,2:DRAW 639,399:DRAW 0,399:DRAW 0,0
170 x1=50:y1=199:x2=579:y2=199:xretning1=4:yretning1=0:xretning2=-4:yretning2=0
180 WHILE INKEY$<>"":NEND
190 EVERY 5 GOSUB 400
200 DI:x12=x1+xretning1:y12=y1+yretning1:x22=x2+xretning2:y22=y2+yretning2:test1
=TEST(x12,y12):test2=TEST(x22,y22)
210 IF test1=1 THEN Point1=Point1+3:SOUND 1,100,10
220 IF test2=1 THEN Point2=Point2+3:SOUND 2,200,10
230 IF test1>1 THEN SOUND 2,200,50:Point2=Point2+10:GOTO 280
240 IF test2>1 THEN SOUND 1,100,50:Point1=Point1+10:GOTO 280
250 MOVE x1,y1:DRAW x12,y12,3:MOVE x2,y2:DRAW x22,y22,4
260 EI:x1=x12:y1=y12:x2=x22:y2=y22
270 GOTO 200
280 NEXT spil
290 MODE 1
300 IF Point1>=Point2 THEN INK 2,24,2 ELSE INK 2,24
310 IF Point2>=Point1 THEN INK 3,7,18 ELSE INK 3,7
320 PEN 2:PRINT" Spiller 1 fik ";Point1;" Points"
330 PEN 3:PRINT" Spiller 2 fik ";Point2;" Points"
340 INK 1,13
350 PEN 1:PRINT:PRINT:PRINT" Nyt spil (i/n) ?"
360 GOSUB 460
370 IF x$="y" OR x$="j" THEN GOTO 110
380 IF x$="n" THEN END
390 GOTO 360
400 t$=INKEY$:IF t$="" THEN RETURN
410 IF t$="z" THEN t=xretning1:xretning1=-xretning1:yretning1=t
420 IF t$="x" THEN t=xretning1:xretning1=xretning1:yretning1=-t
430 IF t$="," THEN t=yretning2:yretning2=-yretning2:xretning2=t
440 IF t$="." THEN t=yretning2:yretning2=yretning2:xretning2=-t
450 RETURN
460 x$="":WHILE x$="":x$=LOWER$(INKEY$):NEND:RETURN
470 INK 2,13
480 MODE 1
490 PEN 1:PRINT:PRINT:PRINT TAB(15);"S H A K E"
500 PEN 2:PRINT TAB(6)"Stjerner-taster : " PRINT
510 PRINT TAB(6)"Spiller 1 : ";:PEN 3:PRINT"z":PEN 2:PRINT"" OR "":PEN 3:PRINT
T"x":PEN 2:PRINT""
520 PRINT TAB(6)"Spiller 2 : ";:PEN 3:PRINT"<":PEN 2:PRINT"" OR "":PEN 3:PRINT
T">":PEN 2:PRINT""
530 PRINT:PRINT TAB(6)"z' or '<' til venstre."
540 PRINT TAB(6)"x' or '>' til højre."
550 PRINT:PRINT TAB(6)"Stjernerne giver ";:PEN 3:PRINT"3":PEN 2:PRINT" Points"
560 PRINT TAB(6)"Hvis man rammer kanten eller"
570 PRINT TAB(6)"modstanderens slange, så mister man"
580 PRINT TAB(6)"modstanderens ";:PEN 3:PRINT"10":PEN 2:PRINT" Points"
590 PRINT:PRINT:PRINT:PEN 1:PRINT TAB(12)"G O D K A M P !"
600 PRINT:PRINT:PRINT:PEN 3:PRINT TAB(15);"Tryk <space>"
610 WHILE INKEY$<>"":NEND:RETURN

```



Luk Rummet

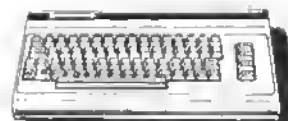
Dette program til VIC-20 kræver ingen RAM-udvidelser. Det er et gammelt spil, og mange nikker nok genkendende, fordi de har fremstillet det engang i en af landets sløjdsale.

Del gælder i korte træk om at
lukke rum ved hjælp af ler:

ningkast. Jo flere rum man får lukket, desto færre minus-points får man, og du lever længere.

Programmet husker "rekorden" som det højst opnåede antal slag. ☐

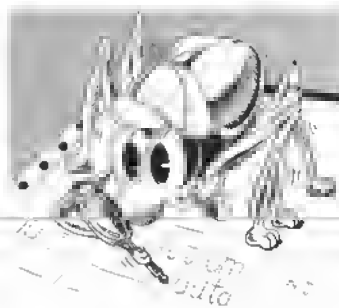
Biørne Malmgren

[illegible]

10000	PRINT	
10001	PRINT	
10002	PRINT	
10003	PRINT	
10004	PRINT	
10005	PETURN	
10010	PRINT	
10011	PRINT	
10012	PRINT	
10013	PRINT	
10014	PRINT	
10015	PETURN	
10020	PRINT	
10021	PRINT	
10022	PRINT	
10023	PRINT	
10024	PRINT	
10025	PETURN	
10030	PRINT	
10031	PRINT	
10032	PRINT	
10033	PRINT	
10034	PRINT	
10035	PETURN	
10040	PRINT	
10041	PRINT	
10042	PRINT	
10043	PRINT	
10044	PRINT	
10045	PETURN	
10050	PRINT	
10051	PRINT	
10052	PRINT	
10053	PRINT	
10054	PRINT	
10055	PETURN	

Debug

I vort første nummer af "Soft", der udkom til Jul, fik vi besøg af nogle sætternisser, der forlystede sig lidt på siderne. Værst gik det ud over Cosmic Changa, hvor halvdelen af linierne gik i koldt vand. Derfor kommer her i fuld længde.



Cosmic Changa

```
0 PRINT "J"
1 FORK=54272T054296 POKEK,M
2 N=255:L=129
3 POKE54285,5
4 POKE54277,10 POKE54284,11
5 PRINT "KEYS":PRINT "Z=VENSTRE Q=":PRINT "A=VENSTRE" PRINT "C=VENSTRE NED"
6 PRINT "V=NED" PRINT "N=OP" PRINT "I"="HØJRE NED" PRINT "O"="HØJRE" PRINT "P"="HØJRE OP"
7 PRINT "ANY KEY:10 CONTINUE"
8 IFPEEK(157)=64 THEN
9 PRINT "J" POKE53200,0 POKE53201,0
20 A=53249
30 POKEA+2,15 POKEA+40,1 POKEA+39,7 POKEA+41,9 POKEA+42,1
40 POKE2040,11 POKE2041,13 POKE2042,14 POKE2043,15
50 FORK=01062:RENDR POKE704+X,B NEXT
60 DATA128,24,1,96,24,6,112,60,14,60,60,60,30,60,120,31,126,240,15,255,240
70 DATA7,129,224,7,66,224,63,36,252,255,24,255,63,24,252,7,36,224,7,66,224
80 DATA15,255,240,31,126,240,30,60,120,60,60,60,112,60,14,96,24,6,128,24,1
90 POKEA,128 POKEA+1,128
100 FORK=01045STEP3:POKEK+832,24 NEXT
110 FORK=01028:READB:POKE896+K,B NEXT
120 DATA0,60,0,0,255,0,1,195,128,3,129,192,3,129,192,3,129,192,3,129,192
130 DATA1,195,128,0,255,0,0,60
140 FORK=01062:READB:POKEK+960,B NEXT
150 DATA137,17,34,0,0,0,36,146,72,0,0,0,137,85,36,32,0,0,2,106,120,136,0,36
160 DATA136,0,136,10,0,160,170,0,170,18,0,160,34,0,136,136,0,14,2,106,120
170 DATA32,0,0,137,105,66,0,0,0,36,136,72,0,0,0,137,17,36
200 POKEA+39,7 POKE54278,1 POKE54296,15 P=F:J=B:O=C:5
300 POKEA+6,B POKEA+7,C:5
381 POKEA+41,RND(1)*15+1 POKEA+2,0 POKE54283,0 POKE54200,2 POKE54283,129
382 IFP=0 THEN O=0+10 F=F+5 IFP=131 THEN F=13
385 P=F+1 PRINT "M" PRINTSPC(31) PRINT "P"
310 POKEA+7,0 POKEA+6,0 M=INT(RND(1)*80)+1 ONHGO10500,700,710,720,730,740,750,760
500 B=0:C=6:Z=F:X=F
510 G=PEEK(197):IFG=12 THEN POKE54276,0 POKE54273,M POKE54276,L GOT01000
520 IFQ=23 THEN POKE54276,0 POKE54273,M POKE54276,L GOT02000
530 IFQ=20 THEN POKE54276,0 POKE54273,M POKE54276,L GOT03000
540 IFQ=31 THEN POKE54276,0 POKE54273,M POKE54276,L GOT04000
550 IFQ=36 THEN POKE54276,0 POKE54273,M POKE54276,L GOT05000
560 IFQ=47 THEN POKE54276,0 POKE54273,M POKE54276,L GOT06000
570 IFQ=44 THEN POKE54276,0 POKE54273,M POKE54276,L GOT07000
580 IFQ=55 THEN POKE54276,0 POKE54273,M POKE54276,L GOT08000
590 B=B+X:C=C+Z POKEA+4,B POKEA+5,L
600 IFC=5:128ANDC=15<128ANDB+10>128ANDB=10<128 THEN 9000
610 GOT0510
700 C=133:B=0:X=F:Z=0 GOT0510
710 C=255:B=5:X=F:Z=F GOT0510
720 C=255:B=120:Z=F:X=0 GOT0510
730 C=255:B=250:X=F:Z=F GOT0510
740 C=133:B=255:X=F:Z=0 GOT0510
750 C=0:B=255:X=F:Z=F GOT0510
760 B=120:C=0:X=0:Z=F GOT0510
1000 D=136 FORK=130T0405STEP:0:D=D+0 POKEA+2,D POKEA+3,K B=B+X:C=C+Z POKEA+4,B
1010 POKEA+5,C IFD=15>BANDD=20<BANDK+5>CANDK=15<C THEN 300
1020 IFC=5:128ANDC=15<128ANDB+10>128ANDB=10<128 THEN 9000
1030 NEXT GOT0510
2000 K=130 FORD=120T0205STEP:0:POKEA+2,D POKEA+3,K B=B+X:C=C+Z POKEA+4,B
2010 POKEA+5,C IFD=10>BANDD=20<BANDK+5>CANDK=10<C THEN 300
2020 IFC=5:128ANDC=15<128ANDB+10>128ANDB=10<128 THEN 9000
2030 NEXT GOT0510
3000 D=126 FORK=150T0250STEP:0:D=D+0 POKEA+2,D POKEA+3,K B=B+X:C=C+Z POKEA+4,B
3010 POKEA+5,C IFD=10>BANDD=20<BANDK+10>CANDK=15<C THEN 300
3020 IFC=5:128ANDC=15<128ANDB+10>128ANDB=10<128 THEN 9000
3030 NEXT GOT0510
4000 D=136 FORK=150T0250STEP:0:POKEA+2,D POKEA+3,K B=B+X:C=C+Z POKEA+4,B
4010 POKEA+5,C IFD=20>BANDD=10<BANDK+10>CANDK=20<C THEN 300
4020 IFC=5:128ANDC=15<128ANDB+10>128ANDB=10<128 THEN 9000
4030 NEXT GOT0510
5000 D=136 FORK=128T045STEP:0:POKEA+2,D POKEA+3,K B=B+X:C=C+Z POKEA+4,B
5010 POKEA+5,C IFD=5>BANDD=10<BANDK+5>CANDK=15<C THEN 300
5020 IFC=5:128ANDC=15<128ANDB+10>128ANDB=10<128 THEN 9000
5030 NEXT GOT0510
6000 D=130 FORK=145T0250STEP:0:D=D+0 POKEA+2,D POKEA+3,K B=B+X:C=C+Z POKEA+4,B
6010 POKEA+5,C IFD=15>BANDD=10<BANDK+15>CANDK=15<C THEN 300
6020 IFC=5:128ANDC=15<128ANDB+10>128ANDB=15<128 THEN 9000
6030 NEXT GOT0510
7000 K=130 FORB=143T0250STEP:0:POKEA+2,B POKEA+3,K B=B+X:C=C+Z POKEA+4,B
7010 POKEA+5,C IFD=20>BANDD=15<BANDK+5>CANDK=10<C THEN 300
7020 IFC=5:128ANDC=15<128ANDB+20>128ANDB=10<128 THEN 9000
7030 NEXT GOT0510
8000 D=133 FORK=131T045STEP:0:D=D+0 POKEA+2,D POKEA+3,K B=B+X:C=C+Z POKEA+4,B
8010 POKEA+5,C IFD=15>BANDD=15<BANDK+5>CANDK=15<C THEN 300
8020 IFC=5:128ANDC=15<128ANDB+20>128ANDB=20<128 THEN 9000
8030 NEXT GOT0510
9000 POKEA+23,8 POKEA+29,8
9005 POKEA+117,POKEA+117 POKEA+4,0 POKE54270,255 POKE54276,0 POKE54273,2
9010 FORK=15100STEP:5 POKE54276,129 POKEA+39,K POKE54296,K POKEA+42,1
9015 NEXT
9020 IFP=1 THEN PRINT "M" ELSE PRINT "P" IFP=131 THEN PRINT "P" IFP=131 THEN PRINT "P"
9030 GETA:IFA=C:J=1 THEN 9030
9040 POKEA+23,0 POKEA+29,0 U=POKEA+42,1 GOT02000
```

84

skat

Mange Commodore ejere fandt også ud af, at skatteprogrammet var til en Commodore 64, og ikke til en Spectrum, som vort logo angav. Til de skuffede Spectrum-folk har vi skyndsomt modificeret programmet lidt, så at det også kører på en Spectrum.

■ Hvis du vil køre skatteprogrammet på en Spectrum computer, foretages følgende ændringer:

Først tjekkes alle POKE ordre, da de kun styrer farverne på skærmen. Tag derpå alle steder, hvor der står print "invers hjerter", og skift ordren til CLS (clear screen).

Foran alle variabler sættes kommandoen LET. Det gælder også for variabler i f.eks. linie 5030, hvor LET skal indføjes efter THEN.

Alle andre inverse tegn tjekkes i de reslende print og input sætninger, da de kun bestemmer placeringen på skærmen.

Nu mangler du at finde linierne 4080, 5052, 6052, 7092, 8043, 9043, 10043, 11043, 13190, 21020, 22160, 23150, 24250, 24360 og 25200.

I disse linier står computeren og venter på, at en last bliver trykket. Her skriver du hver gang LETA\$ = INKEY\$. Lav bagefter en ny linie nederunder, hvor du skriver IF A\$ = "" THEN (del tomme linjenummer). □

Duel i Bronx

■ Bronx er et trist og ofte skæbnesvangert kvarter i New York, hvilket du hurtigt finder ud af, når du forsøger dig med dette Spectrum spil. I bedste amerikanerstil skal du forsøge at undgå at blive

ramt af skud. Hvordan, - ja selvfølgelig ved at skyde før dine modstandere.

"Duel i Bronx" har en fin grafik, og selve spillet forklarer selv, hvordan du skal forholde sig. □ Niels K. Oberggaard



HCT
Hans Chr. Thorsen



```

3 DEF FN H(X,Y)=1X+Y+ABS 17-2V
1) 20 DEF FN U(I)=(65536+PEEK 256+
4+256*AREK 23673+AREK 23672)/50
7 DEF FN T(I)=FN H(FN U(I),FN U
(1))
10 LET H3=0
10 RARE 0 BORDER 0 IN 5
LS
15 GO SUB 9300
20 INPUT "INSTRUKTIONER : U,I,4
30 LINE AS IF CODE AS=10:OR 7
00E AS=74 THEN GO SUB 800
30 RESTORE 200 GIN A(32) 800
F=2 TO 30 STEP 2 READ AIF: NE
XT F
40 INPUT "Skæbnesgrad 11-5
LEU IF LEV<1 OR LEU15 THEN GO
TO 40
50 LET U=0 LET X=4 LET SC=0
LET C=-1 LET G=15
50 PAPER 0 BORDER 0 IN 5
LS
70 CIRCLE 238,88,8 CIRCLE 238
,88,1,5
80 PLOT 250,113: DRAW 5-5 5
RAU 25,0 DRAW 0,-20 DRAW 0 5
DRAW 24,0,-3,3
90 INK 6 PLOT 140,100 DRAW 3
2,0-0,8 DRAW 32,0-0,7 DPA
0,-40 DRAW 82,0,0,8 DRAW 0,3
110 INK 4 PLOT 0,119 DRAW 3
0 DRAW 0,-3 DRAW 32,0 DRAW 0
,8 DRAW 32,0 DRAW 0-3 DPA
U 32,0 DRAW 0-8 DRAW 32,0 DPA
U 10,24
120 PLOT 0,119 DRAW 0-8 DPA
0,0 DRAW 0,-8 DRAW 0,8 DPA
0,-8 DRAW 0,8 DRAW 0,-8 PLO
T 24,103 DRAW 0,-8
140 INK 2 PLOT 64,40 DRAW 48,
0,-2,5
150 ROKE 23674,0 ROKE 23673 0
ROKE 23672,0
170 FOR X=1 TO 3 BEEP .05,50
PAUSE 5 NEXT X
180 PRINT AT 10,15, INK 2 5
190 PRINT AT 21,3, INK 5, SCORE
" PRINT AT 21,21, INF 5, NIGH
"
200 LET D=FN T(I) IF D<60 THEN
GO TO 900
210 LET F=G-(INKEYS="5" AND G<0
)+(INKEYS="8" AND G<31)
220 IF F<0 THEN PRINT AT 10,6
"
230 IF F<0 THEN PRINT AT 10,6,
INK 2 "0" LET G=F
240 IF INKEYS="0" THEN GO SUB 7
50
250 IF SC<H3 THEN LET H3=SC LE
T U=1
260 PRINT AT 21,9, INK 5,50 PP
INT AT 21,26, INK 5, FLASH U,MA
280 LET C=C+1 IF C<23-LEV+3 TH
EN LET C=0 PRINT AT A(X),2, PAP
ER 0
310 IF C=0 THEN LET X=INT (AND=
15)+1 LET X=X+2 PRINT AT A(X)
X "A"
320 GO TO 200
350 IF G<X THEN BEEP .3,20 RE
TURN
360 FOR C=7 TO 0 STEP -1 PRINT
AT A(X),X INK C,"A", BEEP .05,
C:INT (AND=7)+1: NEXT C
370 PRINT AT A(X),X, PAPER 0
"
380 LET SC=SC+LEV RETURN
390 INK 6 CLS PRINT
"DU BEFINDER DIG
I EN BLINDGYDE" "I BRONX "NEU VO
RK" "EN HASSE "CRASY" S "A
ER EFTERDIO" "NAAR DERES ANSIGT
ER OUKKEP FRA " "FAR SKYGGERNE
SKAL DU SKYDE!!!"
405 PRINT "DU FLYTTER DIN PIS
TOL "0" MED" "5 & 8 OG SKYDER ME
D 0" "BEHAERK 1 MINUTS SPILLET
10" "TAYK ENTER FOR ET
ART"
420 LET AS=INKEYS IF CODE AS=1
3 THEN RETURN
430 GO TO 820
490 FOR X=0 TO 21 PRINT AT X,0
OVER 1: INK 7: BEEP .01,42
NEXT X
910 PRINT AT 19,11, FLASH 1 PA
PER 7, INK 4,"GAME OVER"
920 PRINT AT 21,3, PAPER 7 SC
RE "30
930 PRINT AT 21,21, PAPER 7 "I
GH "H5
940 INPUT "NYT SAIL /J/N/ "
INE AS IF CODE AS=110 OR CODE 2
5=72 THEN STOP
950 FLASH 0 GO TO 40
2080 DATA 6,8,16,14,13,14 17 10
8,7,8,2,6,7
9000 RESTORE 9020 POP Y=USA 0
TO USA "0+7 READ A POKE 1,2
NEXT X
9010 RETURN
9020 DATA 238,16,146,16,32,56,13
0,124
9030 DATA 0,0,16,16,56,56,254,25
4

```

Loch Ness



HCT
Hans Chr. Thorsen

```

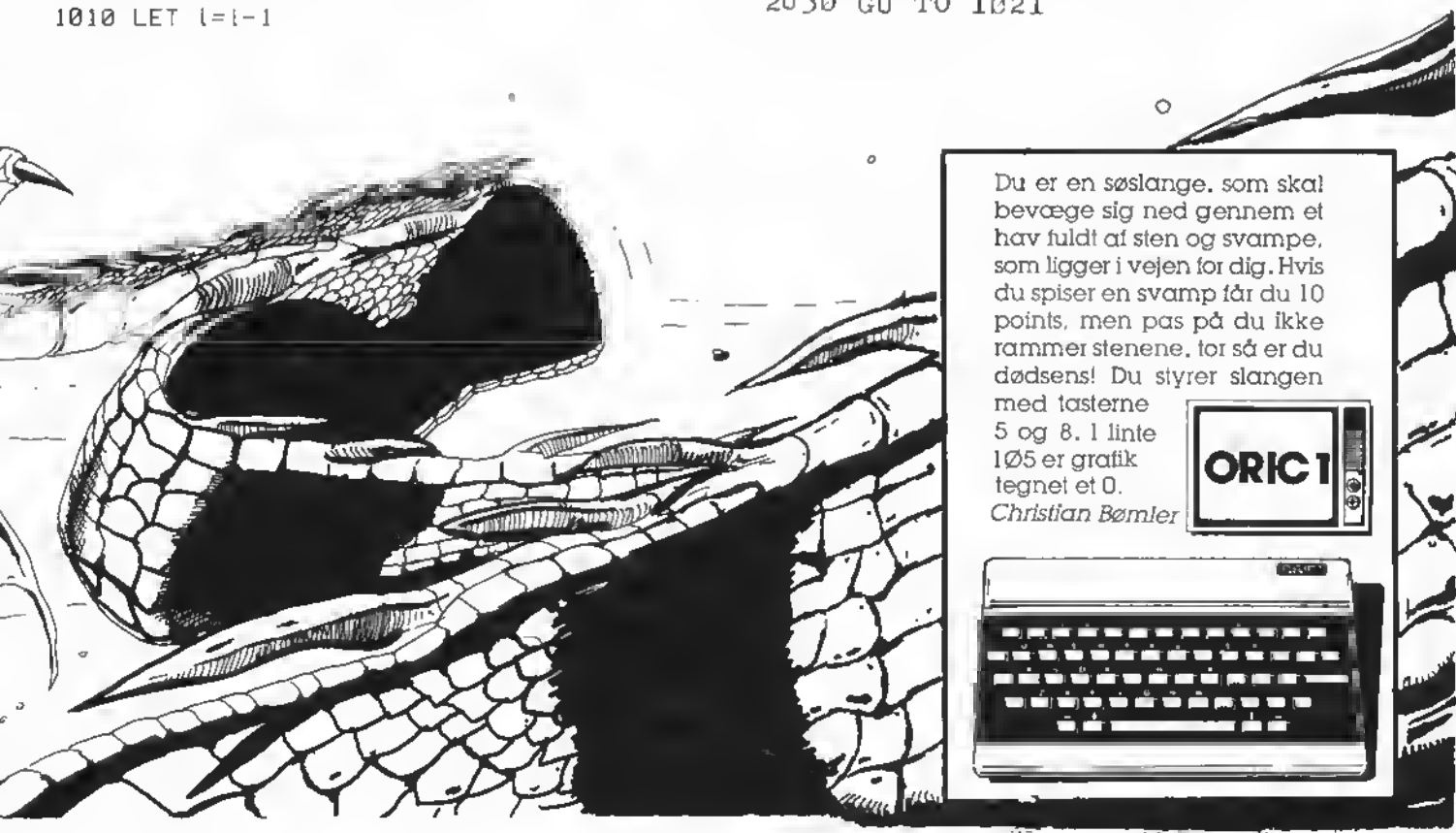
1 REM          ORMEN
@ CHRISTIAN BØMLER
2 LET h=((PEEK 65535)*255)+PEEK 65528
3 LET tj=0
10 INK 0: BORDER 4: PAPER 4: CLS : LET
p=0: LET d=0: LET a=15: LET l=3
20 POKE USR "o"+7,129: POKE USR "o",12
9
21 POKE USR "o"+5,BIN 01100110
100 LET a=a+(INKEY$="B" AND a<>29)-(INK
EY$="5" AND a<>0): IF SCREEN$ (4,a)="*"
THEN LET d=1
101 IF SCREEN$ (4,a)="^" THEN LET d=2
102 POKE 23692,255
105 PRINT AT 4,a; INK 7;"o"
106 IF d=1 THEN GO TO 1000
107 IF d=2 THEN LET p=p+10: BEEP .01,5
0: IF h<p AND tj=0 THEN FOR n=1 TO 10:
BEEP .01,50: NEXT n: LET tj=1
108 DIM a$(30)
109 LET d=0
110 LET a$(INT (RND*30)+1)="*"
111 LET a$(INT (RND*30)+1)="*"
112 LET a$(INT (RND*30)+1)="*"
113 LET a$(INT (RND*30)+1)="^"
200 PRINT AT 21,0;'a$
300 GO TO 100
1000 IF h>p THEN PRINT AT 0,0;"Rekorden
er paa:";h
1001 FOR n=1 TO 10: PRINT AT 4,a; INK 7;
"o": BEEP .05,0: PRINT AT 4,a;"*": BEEP
.05,0: NEXT n: PRINT AT 4,a;"o";CHR$ B;
OVER 1;"*"
1010 LET l=l-1

```

```

1015 PRINT AT 10,1;"Du har ";l;" liv til
bage"
1016 PRINT " Du har ";p;" points"
1017 PRINT FLASH 1;"Tryk paa 0"
1018 IF l<>0 THEN GO TO 1023
1019 PRINT AT 9,0; FLASH 1;"GAME OVER":
PRINT AT 12,0; FLASH 1; BRIGHT 1;"tryk p
aa a for at begynde paa et nyt spil"
1020 IF h<p THEN LET h=p: PRINT AT 20,0
;"Du slog rekorden med ";h;" Points": GO
SUB 2000
1021 LET n=INT (RND*20): BEEP .1,n: BEEP
.1,n-1: BEEP .1,n: BEEP .1,-n: BEEP .1,
-n-1: BEEP .1,-n: IF PEEK 23560<>CODE "a
" AND PEEK 23560<>CODE "A" THEN GO TO 1
021: RESTORE : GO TO 1021
1022 RUN
1023 BEEP .1,0: BEEP .1,-1: BEEP .1,1: B
EEP .1,0: BEEP .1,-1: BEEP .1,-2
1024 IF PEEK 23560<>CODE "0" THEN GO TO
1023
1040 FOR n=1 TO 10: BEEP .1,-10: BEEP .1
.10: NEXT n
1050 CLS
1055 LET d=0
1060 GO TO 100
2000 LET k=R
2005 LET o=p
2010 IF o>255 THEN LET o=o-255: LET k=k
+1: GO TO 2010
2020 POKE 65535,k: POKE 65528,o
2030 GO TO 1021

```



Du er en søslange, som skal bevæge sig ned gennem et hav fuldt af sten og svampe, som ligger i vejen for dig. Hvis du spiser en svamp får du 10 points, men pas på du ikke rammer stenene, for så er du dødsens! Du styrer slangen med tasterne 5 og 8. I lunte 105 er grafik tegnet et 0.

Christian Bømler



Le Mans

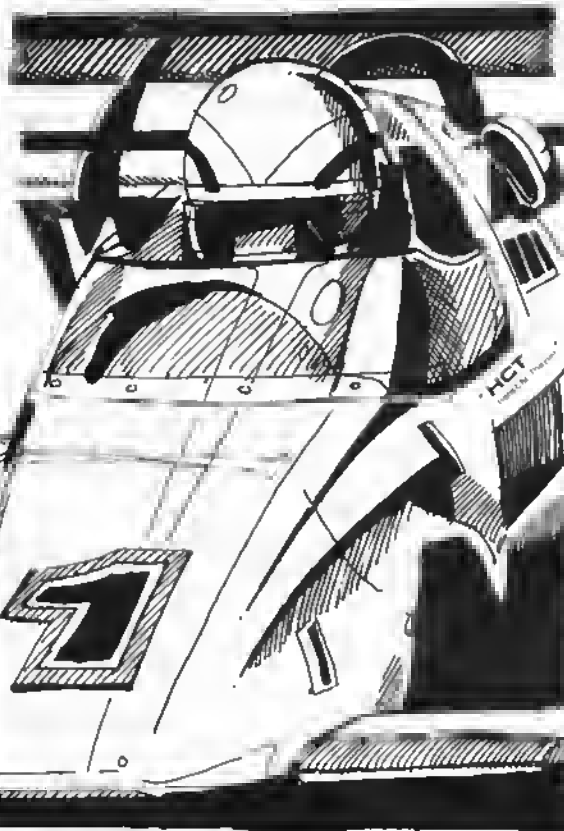
Du sidder i den nye "Spectrum-racer" med den berømte 16/48 K motor. Styregrejerne ligger i tastaturet.

Du drejer rattet til venstre ved at trykke tallet 5 og til højre med tallet 8.

Spectrum-raceren skal køres hurtigst muligt uden at ramme rabatten.

"Gentlemen, start Your Engines!" □

Christian Børmler



```

1 LET h=0
2 PRINT AT 19,15; :
3 LET t=7
4 LET d=0
5 POKE USR "1"+1,BIN 00011100
6 LET t=0
7 LET a=0
8 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: INVERSE 0
FLASH 0: BRIGHT 0: CLS
11 LET v=0
100 CLS : BEEP .0005,40
101 LET t=t+1
102 LET v=v+((a=1)-(a=2))*5: LET t=t+((
INKEY$="5")-(INKEY$="8"))*5
103 PRINT AT 19,15; :
104 PLOT 0,66: DRAW 255,0: BEEP .0002,5
0
105 PLOT 135+(t*1.5),16: DRAW -20+v,50
106 PLOT 90+(t*1.5),16: DRAW 20+v,50
107 IF RND<.3 THEN LET a=INT (RND*3)
108 BEEP .0005,60
109 IF v>64 THEN LET a=2
110 IF v<-64 THEN LET a=1
111 LET t=t+(v>0)
120 FOR n=122 TO 126: IF POINT (n,23)=0
THEN NEXT n
130 IF n<127 THEN GO TO 1000
200 GO TO 100
1000 IF h<t THEN LET h=t: PRINT AT 0,0:
'Du har slået rekorden'
1010 PRINT AT 1,0:'du kørte "t"; sec. p
aa den tur': PRINT "tryk paa 0 for et ny
t spil": PRINT AT 10,5: FLASH 1:"BANG. O
U ER DØD": IF INKEY$<>"0" THEN GO TO 10
1020 GO TO 2
    
```



Tegn abonnement på SOFT.

SOFT Special er blevet en så stor succes fra starten, at vi har bestuttet at udgive Danmarks eneste programblad hver anden måned.

Det vil sige, at SOFT Special udkommer igen, i april, juni, august, oktober, december o.s.v.

*

Hvis du vil undgå, at SOFT er udsolgt hos din bladhandler, er det en god idé at tegne abonnement. 6 numre af SOFT Special koster 153 kroner, og du får bladene portofrit tilsendt. Næste du ikke at købe første nummer af SOFT, kan du bestille bladet på forlaget. Prisen er kr. 27,85.

*

Ring og bestil abonnement på telefon 01-tt 28 33 eller indbetalt straks kr. 153 på postgirokonto 940 60 77.

Næste nummer af SOFT udkommer den 25. april 1985.

«...», hvordan lægget lyder

Optiske
er kan vise
lyd på en TV-
kan fungere som spek-
tyzer, forvandle lyd til grafik
eller udskrive noder efter den musik,
der bliver spillet.

Byg en aktiv subwoofer med tomeme-
me data. Konstruktionen rummer en
10" Vifa bas og en 75 watt Hi-Fi for-
stærker med Dual Drive. Subwoole-
en kan bygges for ca. 1000 kroner.

Sansui har bygget en af markedets
mest avancerede kassettebåndop-
tagere. D-W10 har to indbyggede
decks og et opbud af computerstyre-
de finesser, som vi aldrig har set mæ-
ge til. Læs testen i det nye nummer af
«ny elektronik».

AM Kemi er bedst kendt for sin kos-



metik til plader. Nu kommer rense-
specialisterne fra Kokkedal også
med egne hovedtelefoner. Kan de
mon klare sig i konkurrencen?

«ny elektronik» går tæt på to Hi-Fi for-
stærkere med hver sin filosofi: **Philips**
og **Rotel**.

Masser af spændende byg-selv arti-
kler: **Professionel audioattenuator -**
computer modem - defroster-ur.

Grundig oversigt: **Alt, hvad du bør vi-
de om transistorer.**

Optiske computere er stadig
science-fiction. Men, hvor længe?
Læs den spændende reportage.

**Køb «ny elektronik» nummer 3 hos
din bladhandler i dag. Pris kr.
21,85.**

Alt om DATA

TORNA-DOS

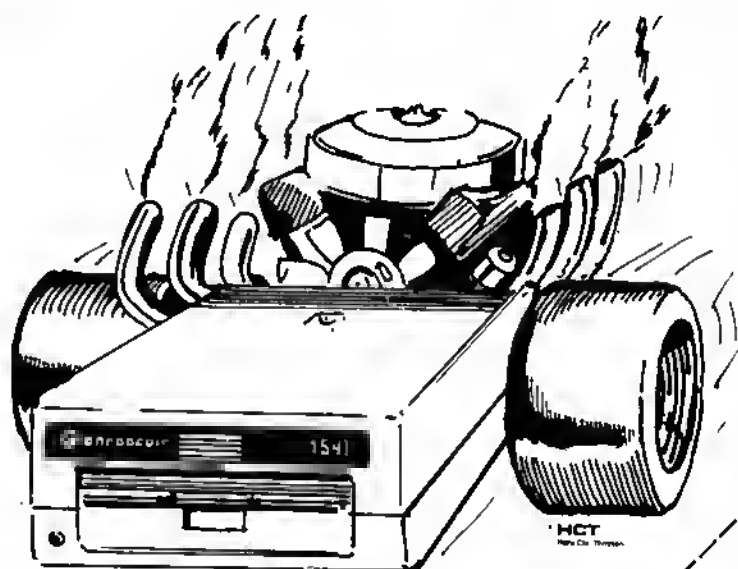
Markedets bedste hurtig-loader til Commodore 64
og 1541 diskstation. Rummer en stribe finesser, der
gør arbejdet med en 64'er meget nemmere.

På modul koster TornaDOS kun kr. **345.-**

- ★ Loader programmer 7 gange hurtigere.
- ★ Helt nyt DOS operativsystem.
- ★ Nye og nemmere diskkommandoer, bl.a. OLD.
- ★ Indbygget resetknap til Commodore 64.
- ★ Markering af resterende RAM-plads.
- ★ Fri definering af funktionstasterne til
specielle opgaver.

TornaDOS fås kun hos »Alt om Data«

St. Kongensgade 72, 1264 København K, tlf.: 01 - 11 28 33



☐ Jeg vedlægger check kr. 350.- incl. forsendelse
☐ Jeg har indsat på giro nr. 9406077 350.- incl. forsendelse
☐ Jeg ønsker tilsendt et girokort

Navn _____ Adresse _____ By _____
 Postnr. _____

DATA

Alt om 12

Sjove tricks til Amstrad

Alt om
Mikrodata 85
COMAL til IBM PC
og Spectrum

Vi kårer
årets computer

TornaDOS - nyt
supermodul til 64'eren

Se alle de nye superspil

Se den nye
Commodore 128

3. årgang 14. feb. - 13. marts 1985, kr. 21,85

Køb det nye nummer af
Alt om Data i kiosken.
Kun kr. 21,85

Du kan også tegne abonnement på
11 numre for kr. 218,50 på telefon
01-11 28 33.